

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH MATA KULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA
UNTUK MAHASISWA PJKR FIK UNY**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Jasmani



Oleh :
Ibnu Diki Pratama
NIM 11601241055

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

**“PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH MATA KULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA
UNTUK MAHASISWA PJKR FIK UNY”**

**Oleh :
Ibnu Diki Pratama
NIM 11601241055**

ABSTRAK

Pemanfaatan sumber belajar yang beragam dapat menjadi alternatif belajar bagi mahasiswa, sehingga tidak hanya mengandalkan sumber belajar dari buku dan dosen saja. Penelitian ini bertujuan untuk membuat multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* mata kuliah permainan sepakbola untuk mahasiswa PJKR FIK UNY.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan melalui tahap pendahuluan, pengembangan desain pembelajaran, produksi, dan evaluasi produk. Setelah tahap produksi, kemudian tahap validasi produk awal oleh ahli media dan ahli materi. Tahap ketiga yaitu uji coba satu lawan satu pada mahasiswa PJKR. Data diperoleh melalui kuisioner tentang kualitas produk multimedia pembelajaran tentang aspek tampilan, isi/materi, pembelajaran, dan data kualitatif saran dan masukan dijadikan bahan perbaikan. Data kuantitatif dianalisis dengan statistik deskriptif skala 5.

Penelitian ini menghasilkan produk multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* mata kuliah permainan sepakbola yang dapat digunakan oleh mahasiswa sebagai materi pendamping pada mata kuliah permainan sepakbola. Adapun validasi ahli materi dan ahli media “sangat baik”, sedangkan penilaian pada uji coba satu lawan satu diperoleh: aspek tampilan skor 3.91 (baik), aspek isi skor 4.21 (sangat baik), aspek pembelajaran skor 4.22 (sangat baik). Rerata keseluruhan pada uji coba satu lawan satu adalah 4.11 termasuk kriteria “baik”.

Kata Kunci : Multimedia Pembelajaran, sepakbola, *adobe flash*, mahasiswa.

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Mata Kuliah Permainan Sepakbola Untuk Mahasiswa PJKR FIK UNY**” yang disusun oleh **Ibnu Diki Pratama**, NIM **11601241055** ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 22 Mei 2015
Pembimbing,



Komarudin, M.A
NIP 19740928 2003121 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Mata Kuliah Permainan Sepakbola Untuk Mahasiswa PJKR FIK UNY**” ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman halaman pengesahan adalah asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium periode berikutnya.

Yogyakarta, 22 Mei 2015
Yang menyatakan,

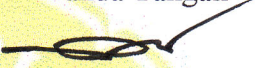
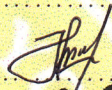
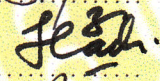
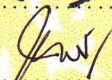


Ibnu Diki Pratama
NIM 11601241055

PENGESAHAN

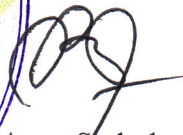
Skripsi yang berjudul “**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Mata Kuliah Permainan Sepakbola Untuk Mahasiswa PJKR FIK UNY**” yang disusun oleh **Ibnu Diki Pratama**, NIM **11601241055** ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 22 Juni 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Komarudin, M.A	Ketua Penguji		10/7 2015
Indah Prasetyawati TP, M.Or	Sekretaris Penguji		8/7 2015
Nurhadi Santoso, M.Pd	Penguji I		4/7 2015
Nur Rohmah Muktiani, M.Pd	Penguji II		3/7 2015

Yogyakarta, Juli 2015
Fakultas Ilmu Keolahrgaan




Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001

HALAMAN MOTTO

“Janganlah engkau tanyakan apa yang kamu dapatkan dari negara, akan tetapi apa yang engkau berikan kepada negara”

(Jend. Sudirman)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”

(QS Asy Syarh 94 : 6-8)

“Sesungguhnya Alloh tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

(QS Ar Ra'd 13 : 11)

“Jadilah maksimal disaat peranmu dibutuhkan”

(Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua (Bapak Rummyani, Ibu almarhumah Endah Marwati), Mbak Erni, Mas Nazli beserta semua keluarga besarku.
2. Budhe Supar, Budhe Minuk yang telah senantiasa memberikan dukungan tanpa pamrih.
3. Ibu Dra. Daryanti yang selalu memberikan nasihat dan dukungan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah peneliti panjatkan kehadirat Alloh SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Mata Kuliah Permainan Sepakbola Untuk Mahasiswa PJKR FIK UNY”** dengan baik.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik tentunya tidak lepas dari dukungan, petunjuk, bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang senantiasa memberikan penulis kesempatan menimba ilmu.
2. Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian serta segala kemudahan yang diberikan.
3. Bapak Drs. Amat Komari, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan arahan serta kemudahan yang diberikan.
4. Ibu Nur Rohmah Muktiani, M.Pd., selaku Dosen Penasihat Akademik yang telah memberikan arahan dan petunjuk dalam penyusunan skripsi dan studi tanpa mengalami hambatan yang berarti.
5. Bapak Komarudin, M.A., selaku Dosen Pembimbing dan Ahli Materi yang dengan kesabaran dan waktunya untuk memberikan arahan, petunjuk, saran,

dan kritik sehingga dalam penyusunan skripsi tidak mengalami hambatan yang berarti.

6. Bapak Drs. Moch. Slamet, M.S., dan Bapak Herka Maya Jatmika, M.Pd., selaku pembimbing mikro yang senantiasa memberikan nasihat dan dorongan kepada peneliti selama menyelesaikan penulisan skripsi ini.
7. Bapak Saryono, M.Or., selaku Ahli Media yang memberikan arahan dan saran-saran yang berguna dalam pembuatan multimedia pembelajaran ini.
8. Teman-teman PJKR B 2011 yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi selama peneliti menimba ilmu.
9. Segenap teman-teman BEM UNY, Agung W.W, Nafi Arga, Tiara, Silmi, Fita, Dyah, Ratih, Ana, Dewi, Eko, Ario, Erwin, Doni, Mas Agus, Nandy dan Nova yang selalu menginspirasi.
10. Teman-teman pecinta alam Gedje *Adventure* yang memberikan berbagai pengalaman baru.

Peneliti menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, oleh sebab itu peneliti mengharapkan dan menerima segala kritik dan saran demi lebih sempurnanya tugas akhir skripsi ini. Akhir kata, peneliti berharap semoga produk hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Yogyakarta, Mei 2015
Peneliti,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	8
G. Manfaat Penelitian	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pembuatan	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	
1. Mata Kuliah Permainan Sepakbola	11
2. Hakikat Sepakbola.....	11
3. Hakikat Media Pembelajaran	13
a. Pengertian Media Pembelajaran	13
b. Manfaat Media Pembelajaran	14
4. Media Pendidikan	15
a. Pemilihan Media.....	16
b. Fungsi Media.....	17
c. Landasan Penggunaan Multimedia	18
5. Karakteristik Mahasiswa Pengguna Multimedia	19
6. <i>Adobe Flash CS 3</i>	20
B. Penelitian yang Relevan	20
C. Kerangka Berpikir	21
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	23
B. Prosedur Penelitian.....	23
C. Definisi Operasional	25

D. Uji Coba Produk	26
E. Jenis Data.....	28
F. Instrumen Pengumpulan Data	28
G. Teknik Analisa Data	28
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Data Uji Coba	30
1. Data Validasi Ahli Materi	30
2. Data Validasi Ahli Media	37
3. Data Uji Coba Satu Lawan Satu	42
B. Analisa Data	46
1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi	46
2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media	54
3. Analisis Data Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu	62
C. Revisi Produk	69
1. Data Analisis Kebutuhan	69
2. Deskripsi Produk Awal	69
3. Revisi	73
D. Kajian Produk Akhir	87
 BAB V KESIMPULAN, KETERBATASAN, DAN SARAN	
A. Kesimpulan	90
B. Keterbatasan	91
C. Implikasi	92
D. Saran	92
 DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Kerucut Pengalaman Dale.....	18
Gambar 2.	Bagan Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran Mata Kuliah Permainan Sepakbola	25
Gambar 3.	Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Oleh Ahli Materi Tahap I.....	47
Gambar 4.	Diagram Batang Penilaian Aspek Isi/Materi Oleh Ahli Materi Tahap I	48
Gambar 5.	Kualitas Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I	49
Gambar 6.	Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Oleh Ahli Materi Tahap II	51
Gambar 7.	Diagram Batang Penilaian Aspek Isi/Materi Oleh Ahli Materi Tahap II	52
Gambar 8.	Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II	53
Gambar 9.	Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Oleh Ahli Media Tahap I	55
Gambar 10.	Diagram Batang Penilaian Aspek Pemrograman Oleh Ahli Media Tahap I	56
Gambar 11.	Kualitas Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Media Tahap I	57
Gambar 12.	Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan Oleh Ahli Media Tahap I	59
Gambar 13.	Diagram Batang Penilaian Aspek Pemrograman Oleh Ahli Media Tahap I	60
Gambar 14.	Kualitas Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Media Tahap II	61
Gambar 15.	Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Satu Lawan Satu	64

Gambar 16.	Diagram Batang Penilaian Aspek Isi/Materi pada Uji Coba Satu Lawan Satu	65
Gambar 17.	Diagram Batang Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Satu Lawan Satu	67
Gambar 18.	Diagram Batang Penilaian Media Pembelajaran pada Uji Coba Satu Lawan Satu	68
Gambar 19.	Tampilan Menu Utama “ <i>Home</i> ” pada Produk Awal	70
Gambar 20.	Tampilan “Petunjuk” Produk Awal	70
Gambar 21.	Tampilan “Menu” Produk Awal.....	71
Gambar 22.	Tampilan Menu “Kompetensi” pada Produk Awal	71
Gambar 23.	Tampilan Pendahuluan pada Produk Awal.....	71
Gambar 24.	Tampilan Pendahuluan pada Produk Awal	72
Gambar 25.	Tampilan Isi Materi Keterampilan pada Produk Awal	72
Gambar 26.	Tampilan Video Isi Materi Keterampilan pada Produk Awal.....	72
Gambar 27.	Tampilan Menu Evaluasi pada Produk Awal	73
Gambar 28.	Tampilan Menu Sebelum Ditambahi Menu Referensi	74
Gambar 29.	Tampilan Menu Sesudah Ditambahi Menu Referensi	74
Gambar 30.	Tampilan Menu Referensi Setelah Revisi	74
Gambar 31.	Tampilan Menu Evaluasi Sebelum Perbaikan	75
Gambar 32.	Tampilan Menu Evaluasi dengan Penambahan Kunci Jawaban	75
Gambar 33.	Tampilan Menu Evaluasi dengan Penambahan Kunci Jawaban	76
Gambar 34.	Tampilan Menu Keterampilan Sesudah Adanya Perbaikan	76

Gambar 35.	Tampilan Menu Ketrampilan Sebelum Adanya Perbaikan Urutan Menu Belajar.....	77
Gambar 36.	Tampilan Menu Ketrampilan Sesudah Adanya Perbaikan Urutan Menu Belajar.....	77
Gambar 37.	Tampilan “Home” Sebelum Direvisi	78
Gambar 38.	Tampilan “Home” Setelah Direvisi	78
Gambar 39.	Tampilan Judul Berjalan Sebelum Direvisi	79
Gambar 40.	Tampilan Judul Berjalan Setelah Direvisi	79
Gambar 41.	Tampilan <i>Slide</i> Berisi Foto Sebelum Revisi	80
Gambar 42.	Tampilan <i>Slide</i> Berisi Foto Setelah Direvisi	80
Gambar 43.	Tampilan Menu Sebelum Direvisi	81
Gambar 44.	Tampilan Menu Setelah Direvisi	81
Gambar 45.	Tampilan Gambar Materi Ketrampilan Sebelum Revisi	82
Gambar 46.	Tampilan Gambar Materi Ketrampilan Sesudah Revisi	82
Gambar 47.	Tampilan Video Materi Ketrampilan Sebelum Revisi	83
Gambar 48.	Tampilan Video Materi Ketrampilan Sesudah Revisi	83
Gambar 49.	Tampilan Soal Pada Evaluasi Sebelum Revisi	84
Gambar 50.	Tampilan Soal Pada Evaluasi Sesudah Revisi	84
Gambar 51.	Tampilan Menu Materi Sebelum Direvisi	85
Gambar 52.	Tampilan Menu Materi Sesudah Direvisi	85
Gambar 53.	Tampilan Menu Profil Sebelum Direvisi	86
Gambar 54.	Tampilan Menu Profil Sesudah Direvisi	86
Gambar 55.	Tampilan Menu Evaluasi Sebelum Direvisi	87
Gambar 56.	Tampilan Menu Evaluasi Sesudah Direvisi	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kriteria Penilaian	29
Tabel 2.	Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran dari Ahli Materi Tahap I	31
Tabel 1.	Kriteria Penilaian	32
Tabel 3.	Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	33
Tabel 4.	Skor Aspek Isi Dari Ahli Materi (Tahap I)	34
Tabel 5.	Saran Perbaikan Ahli Materi Tahap I dan Revisi	35
Tabel 6.	Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran dari Ahli Materi (Tahap II)	35
Tabel 7.	Skor Aspek Isi dari Ahli Materi (Tahap II)	36
Tabel 8.	Saran Perbaikan Ahli Materi Tahap II dan Revisi	37
Tabel 9.	Skor Aspek Tampilan dari Ahli Media Tahap I	38
Tabel 10.	Skor Aspek Pemrograman dari Ahli Media Tahap I	39
Tabel 11.	Saran Dan Perbaikan dari Ahli Media Pada Validasi Tahap I dan Revisi	40
Tabel 12.	Skor Aspek Tampilan dari Ahli Media Tahap II	41
Tabel 13.	Skor Aspek Pemrograman dari Ahli Media Tahap II	41
Tabel 14.	Skor Aspek Tampilan dari Uji Coba Satu Lawan Satu	43
Tabel 15.	Skor Aspek Isi/Materi dari Uji Coba Satu Lawan Satu	44
Tabel 16.	Skor Aspek Pembelajaran dari Uji Coba Satu Lawan Satu	44
Tabel 17.	Saran dan Perbaikan dari Uji Coba Satu Lawan Satu	46
Tabel 18.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Pada Validasi oleh Ahli Materi Tahap I	46
Tabel 19.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli	

	Materi Tahap I	48
Tabel 20.	Kualitas Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Tahap I oleh Ahli Materi	49
Tabel 21.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran Pada Validasi oleh Ahli Materi Tahap II	50
Tabel 22.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi Tahap II	52
Tabel 23.	Kualitas Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Tahap II oleh Ahli Materi	53
Tabel 24.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan pada Validasi oleh Ahli Media Tahap I	54
Tabel 25.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media Tahap I	56
Tabel 26.	Kualitas Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Tahap I oleh Ahli Media	57
Tabel 27.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan pada Validasi oleh Ahli Media Tahap II	59
Tabel 28.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media Tahap II	60
Tabel 29.	Kualitas Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Tahap II oleh Ahli Media	61
Tabel 30.	Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Satu Lawan Satu	63
Tabel 31.	Distribusi Frekuensi Penilaian terhadap Aspek Tampilan pada Uji Coba Satu Lawan Satu	63
Tabel 32.	Penilaian Aspek Isi/Materi pada Uji Coba Satu Lawan Satu	64
Tabel 33.	Distribusi Frekuensi Penilaian terhadap Aspek Isi/Materi pada Uji Coba Satu Lawan Satu	65
Tabel 34.	Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Satu Lawan Satu	66

Tabel 35.	Distribusi Frekuensi Penilaian terhadap Pembelajaran pada Uji Coba Satu Lawan Satu	66
Tabel 36.	Kualitas Multimedia Pembelajaran pada Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Silabus Mata Kuliah Permainan Sepakbola	96
Lampiran 2.	Materi CD Pembelajaran	102
Lampiran 3.	<i>Flow Chart</i> Multimedia Pembelajaran	135
Lampiran 4.	Surat Ijin Penelitian	140
Lampiran 5.	Perhitungan Kriteria Penilaian	142
Lampiran 6.	Lembar Kuisisioner Untuk Ahli Materi :	145
	a. Kuisisioner Untuk Ahli Materi Tahap I	146
	b. Kuisisioner Untuk Ahli Materi Tahap II	150
Lampiran 7.	Lembar Kuisisioner Untuk Ahli Media :	155
	a. Kuisisioner Untuk Ahli Media Tahap I	156
	b. Kuisisioner Untuk Ahli Media Tahap II	160
Lampiran 8.	Lembar Kuisisioner Untuk Mahasiswa	167
Lampiran 9.	Data Uji Coba Satu Lawan Satu	171
	a. Skor Aspek Tampilan	172
	b. Skor Aspek Isi	173
	c. Skor Aspek Pembelajaran	174

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kini kehidupan manusia seakan tidak terlepas dari teknologi. Ilmu pengetahuan yang semakin maju, membuat banyak temuan-temuan baru pada bidang teknologi. Teknologi diciptakan guna memudahkan manusia dalam beraktifitas. Pemanfaatan yang tepat semakin menambah daya guna sebuah teknologi. Didalam dunia pendidikanpun tidak terlepas dari sentuhan kemajuan teknologi ini. Hal ini terbukti semakin banyak penggunaan media berupa peralatan elektronik banyak dipakai di dalam proses pembelajaran, seperti contoh penggunaan LCD dan komputer.

Banyak keuntungan yang dapat diperoleh mahasiswa dalam pemanfaatan teknologi multimedia ini, karena teknologi multimedia ini mampu mengatasi kesulitan-kesulitan belajar mahasiswa. Penggunaan multimedia bertujuan untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan jarak pada saat proses pembelajaran. Teknologi multimedia sebagai media pembelajaran dapat menjadi bagian pendamping dari proses belajar mahasiswa. Pada penelitian ini, peneliti memilih komputer sebagai media pembelajaran. Manfaat dari pemilihan komputer sebagai media pembelajaran yakni, media ini dapat memahami kecepatan belajar masing-masing pembelajar, mampu menjadi tutor yang sabar karena berupa program, dikemas dalam bentuk *compact disc* yang dapat digunakan oleh dosen saat perkuliahan maupun dapat digunakan secara mandiri dimanapun mahasiswa ingin

menggunakan sebagai sumber belajar, mampu memberikan penilaian yang objektif karena diberi tambahan program evaluasi berupa kuis. Oleh sebab itu, bahasan mengenai pemanfaatan teknologi informasi sebagai multimedia pembelajaran yang efektif dan efisien menjadi menarik.

Mata kuliah Permainan Sepakbola adalah mata kuliah berbobot 2 sks (1 sks praktik, dan 1 sks teori). Mata kuliah ini diberikan pada mahasiswa yang sudah lulus mata kuliah Dasar Gerak Sepakbola. Mahasiswa diharapkan dapat mengerti, memahami, dan mempraktikkan peraturan permainan dan pertandingan serta prinsip-prinsip pendekatan taktik sepakbola. Materi perkuliahan mencakup peraturan permainan sepakbola, serta pemahaman taktis dalam permainan sepakbola yang meliputi : mencetak angka (mempertahankan kepemilikan bola, menyerang gawang, menciptakan dan menggunakan ruang saat menyerang), mencegah gol (mempertahankan ruang, menjaga daerah gawang, merebut bola), memulai kembali permainan (lemparan ke dalam, tendangan pojok, tendangan bebas) secara metodik dan praktik. Namun ada beberapa kendala yang ditemui dalam proses perkuliahan yang kemudian mempengaruhi proses perkuliahan mata kuliah permainan sepakbola, kendala yang dihadapi antara lain, media yang sering dipakai dalam proses pembelajaran berupa media cetak dan media papan tulis yang masih sangat sederhana. Sedangkan media audio visual dan media elektronik masih belum dimanfaatkan secara intensif, penggunaan multimedia pembelajaran dalam bentuk *compact disc* (CD) pembelajaran interaktifpun belum diterapkan dalam proses perkuliahan. Selain itu, karena mahasiswa PJKR lebih dominan

untuk praktek lapangan, hasilnya pada saat perkuliahan-perkuliahan teori, mereka cenderung konsentrasinya menurun diakibatkan lelah saat di perkuliahan praktek. Hal ini berdampak pada menurunnya daya serap mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan teori. Maka, pada perkuliahan teori mata kuliah permainan sepakbola ini, hal yang samapun terjadi, mereka kelelahan dan mengakibatkan kurang konsentrasi saat perkuliahan teori. Hal inilah salah satu yang melatarbelakangi peneliti memilih mengembangkan multimedia pembelajaran mata kuliah permainan sepakbola, agar dapat digunakan secara mandiri, sebagai materi pendamping dan siap digunakan dimana saja, kapanpun tanpa harus menghadirkan dosen atau mentor.

Dengan demikian perlu adanya pemilihan multimedia pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, karakteristik pembelajar (mahasiswa), kesesuaian antara dosen dan mahasiswa, biaya, waktu proses pembelajaran, dan hal-hal yang mendukung lainnya. Salah satu pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk dapat digunakan dalam perkuliahan yakni berupa media pembelajaran dalam bentuk *compact disc* (CD) pembelajaran interaktif. Penggunaan *compact disc* (CD) pembelajaran interaktif diharapkan mampu meningkatkan motivasi, semangat belajar mahasiswa dan dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang mandiri guna mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Pentingnya penggunaan komputer dalam proses pengajaran dan pembelajaran adalah dengan tujuan meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran. Berhubung informasi yang disajikan pada multimedia

pembelajaran ini berupa gambar, suara, video serta kata-kata, maka untuk gambar dapat memberikan pengalaman visual, untuk suara dan kata-kata dapat memberikan pengalaman verbal, kemudian untuk video akan memberikan pengalaman verbal dan visual. Hal ini senada dengan kerucut pengalaman dari Edgar Dale, dimana simbol verbal, simbol visual, gambar hidup merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Menurut *National Educational Association/NEA* dalam Agus S. Suryobroto (2001:15) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Salah satu media yang tepat untuk digunakan dengan baik dalam pengembangan multimedia pembelajaran mata kuliah permainan sepakbola yaitu dengan bantuan media pembelajaran permainan sepakbola berbasis *adobe flash*. Harapan dari penggunaan multimedia ini yaitu mahasiswa mampu belajar secara efektif, interaktif dan mandiri sehingga mampu meningkatkan prestasi akademis maupun non akademis. Menurut Sigit yang dikutip oleh Taufika Yusuf (2008:3) pemakaian media pembelajaran memiliki berbagai tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Selain itu menurut Agus S Suryobroto (2001: 15) media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Penggunaan multimedia pembelajaran permainan sepakbola berbasis *adobe flash* memungkinkan suasana belajar yang lebih kondusif, karena mahasiswa belajar sesuai kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang disajikan. Dengan kata lain, multimedia pembelajaran mata kuliah permainan sepakbola berbasis *adobe flash* ini dapat

menciptakan iklim belajar yang efektif bagi siswa yang lambat tetapi juga dapat memacu efektifitas belajar yang lebih cepat (<http://ictcommunity.multiply.com>). *Adobe flash* ini dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar mahasiswa dan memberikan pengukuhan terhadap hasil belajar mahasiswa. Dengan kemampuan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* mata kuliah permainan sepakbola ini dapat merekam hasil belajar, dan dapat diprogram untuk memeriksa dan memberikan skor hasil belajar secara otomatis. Kemampuan tersebut mengakibatkan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* mata kuliah permainan sepakbola ini dapat disajikan sebagai sarana media pembelajaran yang bersifat mandiri bagi mahasiswa.

Oleh sebab itu, peneliti menyimpulkan bahwasanya suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif akan memperbaiki komunikasi berbagai hal (mahasiswa-dosen, mahasiswa-mahasiswa, mahasiswa-komputer). Gabungan berbagai media yang memanfaatkan sepenuhnya indra penglihatan dan pendengaran mampu menarik minat mahasiswa untuk terus belajar. Multimedia juga sebagai alternatif pilihan dalam penyampaian informasi dengan cara yang lebih berkesan, sehingga tujuan dari pembelajaranpun dapat tercapai secara efektif dan efisien. Untuk itu peneliti sangat tertarik untuk membuat produk multimedia pembelajaran melalui model penelitian dan pengembangan dalam pembelajaran. Melalui penelitian dan pengembangan ini nantinya diharapkan dapat menghasilkan sebuah produk berupa multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* mata kuliah Permainan

Sepakbola untuk mahasiswa PJKR FIK UNY untuk meningkatkan hasil belajar. Harapannya produk media pembelajaran ini dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi mata kuliah permainan sepakbola dan meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Selain itu, multimedia pembelajaran ini diharapkan mampu mempermudah dosen dalam menyampaikan materi serta memotivasi dosen untuk terus mengikuti dan memanfaatkan perkembangan teknologi modern.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Perlu adanya penggunaan multimedia pembelajaran guna meningkatkan minat dan potensi belajar mahasiswa untuk dapat belajar secara efektif dan mandiri.
2. Perlunya usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada proses perkuliahan mata kuliah permainan sepakbola untuk mahasiswa PJKR FIK UNY.
3. Belum adanya pemanfaatan multimedia pembelajaran berbentuk CD pembelajaran interaktif sebagai media pembelajaran yang tepat bagi mahasiswa.
4. Perlunya mahasiswa dan dosen dalam pemanfaatan kemajuan teknologi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dengan segala keterbatasan yang ada, maka peneliti membatasi permasalahan dengan tidak membuat

semua multimedia pembelajaran yang ada di Prodi PJKR FIK UNY. Peneliti hanya melakukan pengembangan terhadap multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* permainan sepak bola dan hanya dibatasi pada materi permainan sepakbola yang terbagi menjadi tiga sub materi, yaitu :

1. Sejarah sepakbola
2. Peraturan permainan dan pertandingan pada sepakbola
3. Ketrampilan dasar sepakbola

D. Rumusan Masalah

Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembuatan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* mata kuliah permainan sepakbola untuk mahasiswa PJKR FIK UNY , sehingga memenuhi unsur berdaya guna, hasil guna, dan daya tarik?
2. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* permainan sepakbola yang dibuat untuk perkuliahan permainan sepakbola bagi mahasiswa PJKR FIK UNY?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah untuk membuat multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* pada mata kuliah permainan sepakbola untuk mahasiswa PJKR FIK UNY.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Produk multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* mata kuliah permainan sepakbola yang bersifat interaktif, sehingga mahasiswa dapat lebih tertarik untuk memakainya sebagai materi pendamping.
2. Produk multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* mata kuliah permainan sepakbola, berisi tentang materi sekilas sejarah sepakbola, peraturan permainan dan pertandingan serta ketrampilan dasar sepakbola yang memenuhi standar mutu pengembangan maupun penggunaan multimedia pembelajaran dan mengacu pada standar kompetensi dan kompetensi dasar.
3. Produk multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* mata kuliah permainan sepakbola ini disimpan berbentuk *softfile* dalam CD (*Compact Disc*) ataupun dapat disimpan di *flashdisc* dan dapat dijalankan menggunakan perangkat komputer dan juga dapat dipergunakan oleh dosen untuk dapat ditampilkan di depan kelas, maka perlu adanya tambahan perangkat LCD dan pengeras suara / *speaker* aktif.
4. Produk multimedia pembelajaran permainan sepakbola berbasis *adobe flash* ini juga dapat dioperasikan di rumah oleh mahasiswa sebagai sumber belajar mandiri.
5. Adapun komponen yang dapat diakses didalam produk ini, antara lain :
(1) Petunjuk penggunaan produk (2) pendahuluan berupa sejarah dan ruang lingkup sepakbola. (3) isi yaitu materi inti (4) komponen penarik perhatian siswa berupa gambar, animasi, video, suara nada, musik dan teks pelengkap.
(5) menu evaluasi.

G. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritik

Menambah wawasan bagi semua unsur pendidikan terutama pendidikan jasmani serta sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Program Studi, penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kampus dan meningkatkan hasil pembelajaran mahasiswa dalam mata kuliah permainan sepakbola.
- b. Bagi dosen, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai media pendamping pada saat perkuliahan mata kuliah permainan sepakbola.
- c. Bagi mahasiswa, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai penambah sumber belajar selain dosen, dan buku.
- d. Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan, menambah pengetahuan tentang sepakbola, dan mengetahui kekurangan dan kelemahan diri saat melakukan pengembangan produk yang dapat dijadikan acuan untuk memperbaiki diri.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pembuatan

Asumsi pembuatan yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* mata kuliah permainan sepakbola ini, sebagai berikut :

1. Sebagian dosen dan mahasiswa telah mampu mengoperasikan komputer dengan baik
2. Produk multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* pada mata kuliah permainan sepakbola mampu menjadi sumber belajar mandiri bagi mahasiswa
3. Produk multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* pada mata kuliah permainan sepakbola ini dapat merangsang mahasiswa agar ikut aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan kreativitas, rasa jujur, serta meningkatkan ketrampilan dan kemandirian belajar mahasiswa.

Produk *adobe flash* ini memiliki keterbatasan :

1. Produk multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* pada mata kuliah permainan sepakbola ini terbatas hanya dapat digunakan pada mata kuliah permainan sepakbola saja.
2. Tidak semua tampilan pada produk multimedia pembelajaran ini dilengkapi dengan tampilan visual, gambar, animasi, dan audio penjelasan
3. Proses validasi produk hanya dilakukan 2 tahap, yaitu validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta 1 kali tahap uji coba kelayakan pada uji coba satu lawan satu dengan jumlah responden 10 orang.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Deskripsi Mata Kuliah Permainan Sepakbola

Mata kuliah permainan sepakbola pada prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi merupakan mata kuliah wajib ditempuh bagi mahasiswa. Berdasarkan buku Kurikulum 2009 Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY yang disusun oleh tim kurikulum, mata kuliah permainan sepakbola adalah sebagai berikut :

Karakteristik dan tujuan mata kuliah permainan sepakbola adalah mata kuliah berbobot 2 sks (1 sks praktik, dan 1 sks teori). Mata kuliah ini diberikan pada mahasiswa yang sudah lulus mata kuliah dasar gerak sepakbola. Mahasiswa diharapkan dapat mengerti, memahami, dan mempraktikkan peraturan permainan dan pertandingan serta prinsip-prinsip pendekatan taktik sepakbola. Materi perkuliahan mencakup peraturan permainan sepakbola, serta pemahaman taktis dalam permainan sepakbola yang meliputi : mencetak angka (mempertahankan kepemilikan bola, menyerang gawang, menciptakan dan menggunakan ruang saat menyerang), mencegah gol (mempertahankan ruang, menjaga daerah gawang, merebut bola), memulai kembali permainan (lemparan ke dalam, tendangan pojok, tendangan bebas) secara metodik dan praktik.

2. Hakikat Sepakbola

Menurut Muhajir dalam Fitri (2010: 9) menyatakan sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak bola, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukkan bola. Di dalam memainkan bola setiap pemain diperbolehkan menggunakan seluruh

anggota badan kecuali tangan dan lengan. Hanya penjaga gawang yang diperbolehkan memainkan bola dengan kaki dan tangan. Sepakbola merupakan permainan beregu yang masing-masing regu terdiri dari 11 pemain. Biasanya permainan sepakbola dimainkan dalam dua babak (2x45 menit) dengan waktu istirahat 15 menit diantara dua babak tersebut. Mencetak gol ke gawang lawan merupakan sasaran dari setiap kesebelasan. Suatu kesebelasan dinyatakan sebagai pemenang apabila kesebelasan tersebut memasukkan bola ke gawang lebih banyak dan memasukkan bola lebih sedikit dibanding dengan lawannya.

Menurut Sucipto (2000: 7) sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Pada situs wikipedia menyebutkan bahwa :

Sepakbola adalah salah satu olahraga yang digemari di dunia. Dalam pertandingan olahraga ini dimainkan oleh dua kelompok berlawanan yang masing-masing berjuang untuk memasukkan bola ke gawang kelompok lawan. Masing-masing kelompok beranggotakan sebelas pemain, dan karenanya kelompok tersebut juga dinamakan kesebelasan. Tujuan dari sepakbola yang masing-masing terdiri dari 11 orang bertarung untuk memasukkan sebuah bola bundar ke gawang lawan (“mencetak gol”) . Tim yang mencetak lebih banyak gol adalah sang pemenang (biasanya dalam jangka waktu 90 menit, tetapi ada cara lainnya untuk menentukan pemenang jika hasilnya seri), akan diadakan pertambahan waktu 2x 15 menit dan apabila dalam pertambahan waktu hasilnya masih seri akan diadakan adu penalti yang setiap timnya akan diberikan 5 kali kesempatan untuk menendang bola ke arah gawang dari titik penalti yang berada di dalam daerah kiper hingga hasilnya bisa ditentukan. Peraturan terpenting dalam mencapai tujuan ini adalah para pemain (kecuali penjaga gawang) tidak boleh menyentuh bola dengan tangan mereka selama masih dalam permainan. ([http : //id.wikipedia.org.com](http://id.wikipedia.org.com))

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya sepakbola merupakan permainan beregu antara dua tim yang masing-masing tim terdiri dari 11 orang dengan salah satu menjadi penjaga gawang. Kedua tim berusaha mempertahankan gawangnya sendiri dan berusaha memasukkan bola ke gawang lawan selama permainan (2x 45 menit).

3. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pada zaman ini, sumber belajar tidak hanya bergantung pada seorang guru atau dosen saja, akan tetapi dapat memanfaatkan berbagai macam sumber belajar lainnya, antara lain sumber internet, atau media lain. Media sering kali dianggap lebih efektif dalam membantu proses belajar. Menurut Criticos (Daryanto, 2010:5) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media adalah alat dan bahan yang digunakan dalam proses pengajaran atau pembelajaran (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*). Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Azhar Arsyad, 1997:3).

Menurut Heinich dalam Azhar Arsyad (1997:4), media pembelajaran adalah sebuah media yang membawa pesan-pesan atau

informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. *National Education Association* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya; dengan demikian, media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca (Azhar Arsyad, 1997:5).

Jadi, dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran adalah segala sesuatu berupa alat, benda, bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi dari komunikator ke komunikan yang berfungsi untuk meningkatkan efektifitas dalam mencapai tujuan pendidikan.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Untuk menghasilkan hasil belajar yang baik, perlu adanya pemanfaat media pembelajaran. Manfaat media menurut Daryanto (2010:5) antara lain :

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga, dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Menurut Kemp dan Dayton (Daryanto, 2010:6), kontribusi media pembelajaran yaitu :

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standar.
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik.

- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dapat diperpendek.
- 8) Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif.

4. Media Pendidikan

a. Pemilihan media

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Begitu pula dengan penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran tersebut juga memerlukan perencanaan yang baik. Pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi, keterbatasan yang ada, karena masing-masing media memiliki kekhasannya .

Adapun menurut Azhar Arsyad (1997:72) prinsip-prinsip psikologis yang perlu pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media :

- 1) Motivasi
Perlu adanya untuk melahirkan minat dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pembelajaran itu.
- 2) Perbedaan Individual
Tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan kepada tingkat pemahaman.
- 3) Tujuan Pembelajaran
Tujuan ini akan menentukan bagian isi yang mana yang harus mendapatkan perhatian pokok dalam media pembelajaran.
- 4) Organisasi isi
Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau ketrampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan ke dalam urutan yang bermakna.

- 5) Persiapan sebelum belajar
Siswa sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses.
- 6) Emosi
Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respons emosional seperti takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kesenangan.
- 7) Partisipasi
Partisipasi aktif oleh siswa jauh lebih baik daripada mendengarkan dan menonton secara pasif. Partisipasi artinya kegiatan mental atau fisik yang terjadi di sela-sela penyajian materi pembelajaran. Dengan partisipasi kesempatan lebih besar terbuka bagi siswa untuk memahami dan mengingat pelajaran itu.
- 8) Umpan balik
Hasil belajar dapat meningkatkan apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi-sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.
- 9) Penguatan
Apabila siswa berhasil belajar, ia didorong untuk terus belajar. Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa-masa akan datang.
- 10) Latihan dan pengulangan
Sesuatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif hanya dengan sekali jalan. Agar suatu pengetahuan atau ketrampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan atau ketrampilan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks. Dengan demikian ia akan tinggal dalam ingatan jangka panjang.
- 11) Penerapan
Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru. Tanpa dapat melakukan ini, pemahaman sempurna belum dapat dikatakan dikuasai

b. Fungsi Media

Azhar Arsyad (1997) mengemukakan salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi

iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik (Azhar Arsyad, 1997:15) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Adapun pendapat dari Levie & Lentz (Azhar Arsyad, 1997:16) mengenai fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu

- 1) Fungsi Atensi Media Visual
Menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif Media Visual
Fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi Kognitif
Fungsi ini dapat dilihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi Kompensatoris
Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yakni sebagai alat bantu guna meningkatkan motivasi belajar sehingga penyampaian materi terlihat lebih menarik dan mudah dipahami.

c. Landasan Penggunaan Media

Menurut Daryanto (2013:12) ada beberapa tinjauan landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain :

- 1) Landasan filosofis
Dengan adanya berbagai media pembelajaran siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk menggunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristiknya
- 2) Landasan psikologis
Menurut Edgar Dale, membuat jenjang konkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Jenjang konkrit-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Dale (Daryanto, 2013:15)

- 3) Landasan teknologis
Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber belajar
- 4) Landasan empiris
Siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwasanya landasan pemilihan media harus mempertimbangkan beberapa alasan yaitu faktor karakteristik, penerapan teknologi, serta tipe atau gaya belajar yang sesuai.

5. Karakteristik Mahasiswa Pengguna Multimedia Pembelajaran

Karakteristik mahasiswa berhubungan erat dengan sifat dasarnya dan menunjukkan aspek kepribadian dalam keterlibatannya pada proses pembelajaran. Menurut Rinto (Akbar, 2011:25) menyebutkan ada 5 karakteristik mahasiswa dalam proses pembelajaran yaitu : (a) intelegensi (b) sikap, (c) bakat, (d) minat, dan (e) motivasi. Sasaran yang diharapkan dalam penggunaan hasil dari produk penelitian ini yakni mahasiswa PJKR semester 4 yang mengambil mata kuliah permainan sepakbola. Mahasiswa termasuk dalam usia dewasa (18-20 tahun) dimana pada masa tersebut kemampuan kognitifnya sangat baik dan menunjukkan adaptasi dengan aspek pragmatis. Pada masa ini mulai memperluas wilayah pemikiran yang individualistik dan mulai percaya bahwa setiap orang memiliki pandangan pribadi masing-masing serta pendapat yang ada sebaik pendapat orang lain.

Menurut Liska (Akbar, 2011:26) untuk mencapai sebuah kesuksesan, seorang mahasiswa dituntut untuk bertekad dan berusaha menjadi mahasiswa yang unggul, penuh kreatif dan penuh semangat mengikuti pembelajaran. Mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh dan penuh perhatian untuk membina pengetahuan ilmiah seluas-luasnya.

6. *Adobe Flash CS 3*

Adapun perangkat lunak yang dipilih oleh peneliti untuk mengembangkan multimedia pembelajaran ini yaitu memakai *adobe flash CS 3*. Alasan dari pemilihan pemakaian *adobe flash cs 3* karena dinilai lebih ringan dijalankan pada komputer.

Adobe flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*. *Adobe flash* digunakan untuk membuat gambar *vector* maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension .swf* dan dapat diputar dipenjelajah *web* yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *Actionscript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD interaktif dan yang lainnya. (id.m.wikipedia.org/wiki/adobe_Flash).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian pengembangan ini didukung oleh penelitian yang relevan yaitu :

Penelitian dari Chandra Gamayanti prodi PJKR pada tahun 2009 dengan judul “Pengembangan Multimedia Melalui CD Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pendidikan Kesehatan Sekolah Untuk Mahasiswa PJKR”. Pengembangan CD pembelajaran ini dilakukan melalui tahapan : pendahuluan, desain pembelajaran, desain produksi, evaluasi dan revisi. Setelah revisi dilaksanakan, kemudian melakukan ujicoba satu lawan satu kepada 10 mahasiswa PJKR FIK UNY. Data dikumpulkan melalui kuisioner. Data berupa hasil penilaian mengenai kualitas produk saran untuk perbaikan produk dan data kualitatif lainnya. Data kualitatif dianalisis dengan statistik deskriptif. Saran-saran digunakan sebagai dasar merevisi

produk. Hasil validasi oleh ahli materi adalah “baik” (rerata skor 4,16). Ahli media adalah “baik” (rerata skor 3,78). Penilaian mahasiswa pada uji coba satu lawan satu mengenai kualitas CD pembelajaran adalah “sangat baik”. Rerata keseluruhan skor sebesar 4,24 termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

Penelitian dari Eko Yanuarto prodi PJKR pada tahun 2010 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Peraturan Permainan Futsal berbasis *Macromedia Flash*”. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan melalui tahapan : pendahuluan, desain pembelajaran, desain produksi, evaluasi dan revisi. Setelah revisi dilaksanakan, kemudian melakukan uji coba kelompok kecil. Subjek uji coba produk adalah siswa kelas 1 SMP N 2 Pleret Bantul. Hasil validasi oleh ahli materi adalah sangat baik (rerata skor (4,65). Ahli media adalah sangat baik (rerata skor 4,29). Hasil uji coba kelompok kecil mengenai kualitas media pembelajaran adalah sangat baik. Subjek uji coba pada penelitian tersebut di SMP N 2 Pleret. Adapun rerata skor : tampilan (4,16) baik, materi (4,28) baik, aspek pembelajaran (4,22) sangat baik.

C. Kerangka Berpikir

Pada Program Studi PJKR, perkuliahan yang dihadapi oleh mahasiswa lebih didominasi dengan perkuliahan praktek. Oleh sebab itu, pada saat perkuliahan teori khususnya mata kuliah permainan sepakbola, konsentrasi mereka cenderung menurun yang berakibat pada daya serap mahasiswa. Belum adanya pemanfaatan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* yang dapat digunakan belajar mandiri mendorong peneliti untuk

mengembangkannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* mata kuliah permainan sepakbola untuk mahasiswa PJKR FIK UNY.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Pembuatan media pembelajaran ini melalui tahap pendahuluan (analisis kebutuhan), pengembangan desain pembelajaran, produksi, dan evaluasi produk. Setelah melalui tahap produksi, langkah selanjutnya dengan memvalidasi produk awal media pembelajaran ini oleh ahli media dan ahli materi. Selanjutnya tahap uji coba satu lawan satu pada mahasiswa PJKR yang telah menempuh mata kuliah permainan sepakbola. Data diperoleh melalui kuisioner tentang kualitas media pembelajaran tentang aspek tampilan, isi/materi, pembelajaran, selain itu didapat pula data kualitatif berupa saran perbaikan. Data kuantitatif dianalisis dengan statistik deskriptif skala 5. Saran dan masukan dijadikan bahan untuk perbaikan.

Harapan dengan adanya produk multimedia pembelajaran tersebut, maka mahasiswa bebas dalam hal belajar sewaktu-waktu tanpa harus ditunggu oleh dosennya. Sehingga hal ini dapat mengefektifkan waktu, tenaga, dan biaya.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian mengenai pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* mata kuliah permainan sepakbola untuk mahasiswa PJKR ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan. Dalam penelitian ini pengembangan difokuskan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash*. Multimedia pembelajaran ini dikemas dalam bentuk *softfile* yang disimpan dalam *compact disc* (CD) pembelajaran yang memuat materi permainan sepakbola dalam mata kuliah permainan sepakbola untuk mahasiswa PJKR.

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah dengan mengembangkan produk media pembelajaran. Model pengembangan ini memiliki langkah-langkah yang harus diikuti yakni konseptualisasi masalah, pembuatan produk, dan uji coba produk.

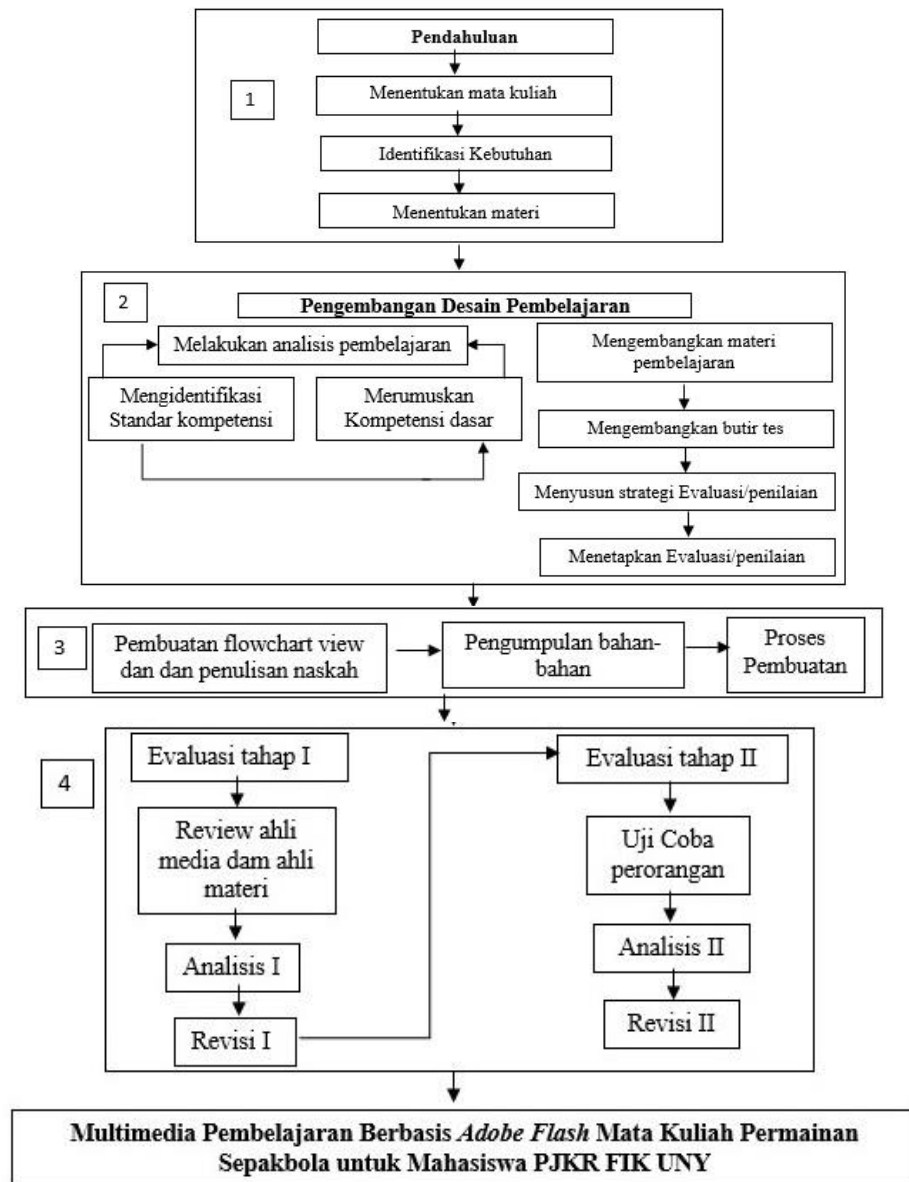
B. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dipakai untuk mendesain, membuat dan memvalidasi produk hasil pembuatan dalam penelitian ini, menggunakan langkah-langkah pengembangan media pendidikan oleh Sadiman dkk dalam Sismadiyanto (2007:19). Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan mata kuliah: konsultasi dengan pembimbing
- b. Melakukan identifikasi kebutuhan
 - 1) Observasi proses perkuliahan
 - 2) Observasi karakteristik subjek penelitian

- c. Menentukan materi
- d. Melakukan pengembangan desain pembelajaran yang meliputi :
 - 1) Menentukan tujuan pembelajaran yaitu standar kompetensi
 - 2) Melakukan analisis pembelajaran
 - 3) Mengidentifikasi perilaku dan karakteristik mahasiswa
 - 4) Merumuskan kompetensi dasar
 - 5) Mengembangkan materi pembelajaran
 - 6) Mengembangkan butir tes
 - 7) Menyusun strategi pembelajaran
 - 8) Menetapkan evaluasi atau penilaian
- e. Mengembangkan CD pembelajaran meliputi :
 - 1) Pembuatan *flow chart view* dan penulisan naskah
 - 2) Pengumpulan bahan-bahan
 - 3) Proses pembuatan produk
- f. Evaluasi produk, dimaksudkan untuk memperoleh data dalam rangka merevisi produk. Tahap ini melibatkan :
 - 1) Evaluasi tahap I yaitu validasi materi oleh ahli materi, analisis I, dan revisi I. Pada tahap ini dilakukan juga validasi media oleh ahli media, kemudian data dianalisis dan direvisi.
 - 2) Evaluasi tahap II, yaitu uji coba satu lawan satu, analisis II, revisi II.
- g. Hasil akhir berupa multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* mata kuliah Permainan Sepakbola untuk mahasiswa PJKR. Untuk lebih jelasnya, dapat dilihat pada gambar prosedur.

Setelah melalui berbagai langkah tersebut, maka dihasilkan produk multimedia pembelajaran permainan sepakbola. Berikut merupakan bagan alur pengembangan media pembelajaran permainan sepakbola berbasis *adobe flash*.



Gambar 2. Bagan Prosedur Pengembangan Multimedia Pembelajaran Mata Kuliah Permainan Sepakbola

C. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel dalam rumusan judul penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Multimedia Pembelajaran adalah media yang memuat teks, gambar, suara, animasi, dan video untuk menyampaikan materi pembelajaran

tertentu yang disajikan melalui komputer multimedia. Program ini digunakan untuk pembelajaran individu.

2. Pengembangan adalah proses pembuatan (mendesain, memproduksi, mengevaluasi) bahan pembelajaran, yang dalam penelitian ini berupa CD pembelajaran berbasis *adobe flash*.
3. Mata kuliah permainan sepakbola merupakan mata kuliah berbobot 2 sks (1 sks praktik, dan 1 sks teori). Mata kuliah ini diberikan pada mahasiswa yang sudah lulus mata kuliah dasar gerak sepakbola. Mahasiswa diharapkan dapat mengerti, memahami, dan mempraktikkan peraturan permainan dan pertandingan serta prinsip-prinsip pendekatan taktik sepakbola.

D. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk memperoleh data yang dapat digunakan sebagai dasar penetapan kualitas dan kelayakan produk dalam penelitian ini. Data yang diperoleh dapat dijadikan bahan masukan untuk mengevaluasi dan memperbaiki kelayakan produk penelitian ini. Dengan melakukan uji coba ini, diharapkan mampu menghasilkan produk yang benar-benar teruji secara empiris.

1. Desain Uji coba

Desain uji coba yang dimaksudkan untuk dapat memperoleh umpan balik secara langsung dari pengguna tentang kualitas program yang sedang dikembangkan. Namun sebelum melakukan uji coba yang pertama, maka produk uji coba dikonsultasikan kepada ahli materi dan

ahli media untuk memperoleh saran dan dapat melakukan perbaikan hingga dinyatakan layak untuk dilakukan uji coba. Langkah berikutnya adalah melakukan uji coba untuk menemukan kelemahan, kekurangan, kesalahan, dan saran-saran perbaikan sehingga produk yang dihasilkan dapat direvisi sehingga menghasilkan produk yang valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Desain uji coba meliputi uji coba satu lawan satu yang melibatkan mahasiswa berjumlah 10 orang. Kesepuluh mahasiswa ini merupakan mahasiswa yang telah menempuh dan lulus pada mata kuliah permainan sepakbola. Menurut Nur Rohmah Muktiani dalam Chandra Gamayanti (2009:41) uji coba satu lawan satu dimaksudkan untuk mengidentifikasi dan mengurangi kesalahan yang secara nyata terdapat dalam produk dan mendapatkan komentar dari siswa. Di dalam uji coba pada tahap ini, mahasiswa di suruh melihat dan memberikan komentar dari media pembelajaran tersebut. Mahasiswa dibebaskan untuk memberikan komentar terhadap produk uji coba, sedangkan peneliti mencatat komentar untuk dapat dijadikan bahan perbaikan atau merevisi produk.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba produk atau responden pada penelitian ini ialah 10 mahasiswa PJKR Universitas Negeri Yogyakarta yang telah menempuh dan lulus pada mata kuliah permainan sepakbola.

E. Jenis Data

Data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif sebagai pokok dan data kualitatif sebagai bahan masukan atau saran dari responden sebagai data tambahan. Data tersebut memberi gambaran mengenai kualitas produk dalam penelitian ini :

1. Data dari ahli materi : berupa kualitas produk ditinjau dari aspek isi materi dan desain
2. Data dari ahli media : berupa kualitas teknik tampilan, pemrograman, keterbacaan menyampaikan konten tertentu.
3. Data dari mahasiswa : digunakan untuk menganalisis ketertarikan dan ketepatan materi yang diberikan kepada mahasiswa.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini berupa kuisisioner. Instrumen berupa kuisisioner disusun dengan maksud untuk mengevaluasi kualitas *software* multimedia pembelajaran ini sedangkan instrumen yang dipakai ialah kuisisioner yang telah divalidasi oleh Nur Rohmah Muktiani (2008) pada penelitiannya yang berjudul “ Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA “. Adapun kisi-kisi kuisisioner terdapat pada lampiran II,III,IV.

G. Teknik Analisa Data

Teknik analisa data yang diperoleh melalui penilaian pada saat uji coba menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Analisis ini dimaksudkan

untuk menggambarkan data yang diperoleh pada masing-masing variabel. Dengan cara ini diharapkan akan mempermudah memahami data untuk proses analisis selanjutnya. Hasil dari analisis data ini dijadikan dasar dalam merivisi produk dalam penelitian ini.

Data kuantitatif yang diperoleh melalui kuisisioner penilaian dianalisis dengan statistik deskriptif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan skala 5 menggunakan acuan konversi dari Sukarjo yang dikutip oleh Nur Rohmah Muktiani (2008:79), pada tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Penilaian

No	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
1.	Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	$X > 4,21$
2.	Baik	$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
3.	Cukup Baik	$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
4.	Kurang Baik	$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
5.	Sangat Kurang Baik	$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	$\leq 1,79$

Rerata skor ideal (X_i) : $\frac{1}{2}$ (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal)
 Simpangan baku ideal (S_{bi}): $\frac{1}{6}$ skor maksimal ideal – skor minimal ideal)
 X = Skor Aktual

Berdasarkan hasil konversi skor ke nilai maka didapat nilai produk multimedia pembelajaran dalam penelitian ini.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Data Uji Coba

1. Data Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang dijadikan validator pada penelitian kali ini ialah Bapak Komarudin, M.A. Beliau telah memenuhi beberapa syarat yaitu : dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan, memiliki kompetensi dalam bidang sepakbola, mengajar atau pernah mengajar tentang sepakbola, dan pernah melakukan dan aktif dalam kegiatan penelitian di bidang sepakbola.

Data yang diperoleh dengan cara memberikan produk awal hasil pengembangan multimedia pembelajaran disertai dengan lembar kuisisioner untuk ahli materi yang berisi aspek kualitas materi pembelajaran dan isi. Ahli materi memberikan penilaian melalui kuisisioner tersebut. Selain itu, ahli materi memberikan masukan, kritik dan saran yang juga dicatat oleh peneliti. Masukan, kritik dan saran ini berguna untuk memperbaiki kualitas multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan. Tidak lupa, peneliti mengkonfirmasi ulang kritik dan saran yang sudah dicatat kepada ahli materi agar tidak salah persepsi.

a. Tahap I

Tahap I kuisisioner dan produk awal multimedia pembelajaran dievaluasi pada tanggal 31 Maret 2015 . Ahli materi memberikan penilaian terhadap aspek kualitas materi pembelajaran dengan rerata skor

3.66 dan termasuk ke dalam kriteria “baik”. Berikut lebih jelasnya dapat melihat tabel 2 :

Tabel 2. Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran dari Ahli Materi Tahap I

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar				✓		Baik
2	Kesesuaian Kompetensi dasar dan standar kompetensi				✓		Baik
3	Kejelasan petunjuk belajar					✓	Sangat Baik
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi				✓		Baik
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi			✓			Cukup Baik
6	Kejelasan contoh			✓			Cukup Baik
7	Kemudahan memilih menu belajar				✓		Baik
8	Pemberian latihan				✓		Baik
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal				✓		Baik
10	Kesesuaian dengan materi			✓			Cukup Baik
11	Tersedianya kunci jawaban			✓			Cukup Baik
12	Penguatan positif untuk jawaban benar			✓			Cukup Baik
	Jumlah	0	0	15	24	5	
	Jumlah Skor	44					Baik
	Rerata Skor	3,66					

Kriteria akhir dari aspek kualitas materi pembelajaran di atas diperoleh dari hasil konversi data dari data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala lima seperti yang tercantum pada tabel 1 di Bab III sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Penilaian

No	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
1.	Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	$X > 4,21$
2.	Baik	$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
3.	Cukup Baik	$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
4.	Kurang Baik	$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
5.	Sangat Kurang Baik	$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	$\leq 1,79$

Rerata skor ideal (X_i) : $\frac{1}{2}$ (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal (S_{bi}): $\frac{1}{6}$ skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = Skor Aktual

Berdasarkan rumusan skor konversi di atas, untuk mengubah data-data kuantitatif yang didapat menjadi data kualitatif diterapkan konversi sebagai berikut :

Diketahui : Skor maksimal = 5, skor minimal = 1

$X_i = \frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

$X_i = \frac{1}{2}(5 + 1) = 3$

$S_{bi} = \frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

$S_{bi} = \frac{1}{6}(5-1) = 0,67$

Dari hasil di atas dapat diketahui interval skor kriteria :

Sangat Baik = $X > X_i + 1,8 S_{bi}$
 = $X > 3 + (1,8 \times 0,67)$
 = $X > 3 + 1,21$
 = $X > 4,21$

Baik = $X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$

$$\begin{aligned}
&= 3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 4,21 \\
&= 3 + 0,40 < X \leq 4,21 \\
&= 3,40 < X \leq 4,21 \\
\text{Cukup Baik} &= X_i - 0,6 < X \leq X_i + 0,6 S_{bi} \\
&= 3 - 0,40 < X \leq 3,40 \\
&= 2,60 < X \leq 3,40 \\
\text{Kurang Baik} &= X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq 2,60 \\
&= 3 - 1,21 < X \leq 2,60 \\
&= 1,79 < X \leq 2,60 \\
\text{Sangat Kurang Baik} &= X \leq X_i - 1,8 S_{bi} \\
&= X \leq 1,79
\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka konversi dari data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala satu sampai dengan lima dapat disederhanakan dan dapat dilihat dalam bentuk tabel berikut ini yang akan digunakan sebagai pedoman dalam konversi skor pada semua aspek kriteria penilaian dengan skala lima (tabel 3).

Tabel 3. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Interval Skor	Kriteria
$X > 4,21$	Sangat Baik
$3,40 < X < 4,21$	Baik
$2,60 < X < 3,40$	Cukup Baik
$1,79 < X < 2,60$	Kurang Baik
$X < 1,79$	Sangat Kurang Baik

Berikut adalah skor aspek isi dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 4 :

Tabel 4. Skor Aspek Isi dari Ahli Materi (Tahap I)

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kebenaran isi/ konsep				✓		Baik
2	Kedalaman materi			✓			Cukup Baik
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓		Baik
4	Kejelasan materi/ konsep			✓			Cukup Baik
5	Aktualisasi materi			✓			Cukup Baik
6	Kejelasan contoh			✓			Cukup Baik
7	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				✓		Baik
8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi			✓			Cukup Baik
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi			✓			Cukup Baik
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi				✓		Baik
11	Kejelasan rumusan soal			✓			Cukup Baik
12	Tingkat kesulitan soal			✓			Cukup Baik
13	Penggunaan bahasa			✓			Cukup Baik
	Jumlah	0	0	27	16	0	
	Jumlah Skor	43					Cukup Baik
	Rerata Skor	3,30					

Aspek kebenaran materi pembelajaran dan isi merupakan informasi yang meliputi: bagian yang salah, jenis kesalahan dan saran

perbaikan. Berikut saran perbaikan dari ahli materi (Tabel 5) berikut ini:

Tabel 5. Saran Perbaikan Ahli Materi Tahap I dan Revisi

No.	Saran	Revisi
1	Daftar pustaka dilengkapi	Saran dapat dilaksanakan, daftar pustaka dapat dilengkapi. Lihat menu referensi
2	Kunci jawaban belum ada.	Saran dapat dilaksanakan, penambahan kunci jawaban. Lihat pada menu evaluasi.

- b. Tahap II, kuisisioner dan produk multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan dievaluasi pada tanggal 3 April 2015

Setelah revisi tahap I dilakukan, peneliti kembali mengkonsultasikan hasil produk multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan kepada ahli materi. Kemudian ahli materi memberikan penilaian melalui kuisisioner yang diberikan. Kuisisioner yang diberikan sama dengan kuisisioner pada tahap I. Selain itu, ahli materi memberikan tanggapan, kritik, dan saran kepada peneliti. Peneliti mencatat tanggapan, kritik, dan saran yang diberikan. Setelah itu diperoleh data dan dapat dilihat pada tabel 6 dan 7 berikut ini :

Tabel 6. Skor Aspek Kualitas Materi Pembelajaran dari Ahli Materi (Tahap II)

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar				✓		Baik
2	Kesesuaian kompetensi dasar dan standar kompetensi				✓		Baik

3	Kejelasan petunjuk belajar					✓	Sangat Baik
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi					✓	Sangat Baik
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓		Baik
6	Kejelasan contoh				✓		Baik
7	Kemudahan memilih menu belajar					✓	Sangat Baik
8	Pemberian latihan				✓		Baik
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal					✓	Sangat Baik
10	Kesesuaian dengan materi					✓	Sangat Baik
11	Tersedianya kunci jawaban					✓	Sangat Baik
12	Penguatan positif untuk jawaban benar					✓	Sangat Baik
	Jumlah	0	0	0	20	35	
	Jumlah Skor	55					Sangat Baik
	Rerata Skor	4,58					

Tabel 7. Skor Aspek Isi dari Ahli Materi (Tahap II)

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kebenaran isi/ konsep					✓	Sangat Baik
2	Kedalaman materi					✓	Sangat Baik
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓		Baik
4	Kejelasan materi/ konsep				✓		Baik
5	Aktualisasi materi					✓	Sangat Baik
6	Kejelasan contoh				✓		Baik
7	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				✓		Baik
8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi				✓		Baik

9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi				✓		Baik
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi					✓	Sangat Baik
11	Kejelasan rumusan soal				✓		Baik
12	Tingkat kesulitan soal				✓		Baik
13	Penggunaan bahasa				✓		Baik
	Jumlah	0	0	0	36	20	
	Jumlah Skor	56					Sangat Baik
	Rerata Skor	4,30					

Tabel 8. Saran Perbaikan Ahli Materi Tahap II dan Revisi

No.	Saran	Revisi
1	Urutan menu ketrampilan diurutkan: <i>dribbling, passing, controlling, shooting, throw in, heading, juggling, goal keeping.</i>	Saran dapat dilaksanakan, lihat menu ketrampilan.

Setelah melakukan revisi tahap II peneliti mengkonsultasikan kembali hasil produk CD pembelajaran. Ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran sudah baik dan dapat dipakai untuk belajar mandiri oleh mahasiswa. Setelah revisi tahap II selesai, ahli materi menyatakan bahwa media pembelajaran ini layak untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

2. Data Validasi Ahli Media

Ahli media yang dijadikan validator pada produk penelitian yang sedang dikembangkan ini ialah seorang dosen di Universitas Negeri Yogyakarta, beliau adalah Bapak Saryono, M.Or. Data dari ahli media didapatkan melalui sebuah

kuisisioner yang diberikan kepada beliau. Adapun isi dari kuisisioner tersebut mencakup penilaian terhadap aspek tampilan, aspek pemrograman, dan aspek kebenaran tampilan dan pemrograman. Pengisian kuisisioner tersebut diikuti dengan ahli media mencoba produk penelitian yang sedang dikembangkan ini. Beliau memberikan beberapa saran dan masukan terhadap produk media yang sedang dikembangkan ini, hal ini berguna untuk menjadi bahan perbaikan produk multimedia pembelajaran ini. Selain itu, ahli media menunjukkan beberapa bagian pada produk multimedia ini yang perlu diperbaiki. Peneliti mencatat bagian-bagian mana saja yang perlu diperbaiki.

Evaluasi dari ahli media dilakukan sebanyak 2 tahap. Adapun bentuk deskripsi dari data yang diperoleh dari ahli media.

- a. Tahap I, kuisisioner dan produk multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan diberikan pada tanggal 7 April 2015, kemudian diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 9. Skor Aspek Tampilan dari Ahli Media Tahap I

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan pemilihan warna/ <i>background</i>			✓			Cukup baik
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>			✓			Cukup baik
3	Ketepatan pemilihan musik		✓				Kurang baik
4	Kejelasan suara video		✓				Kurang baik
5	Kejelasan animasi			✓			Cukup baik
6	Kejelasan narasi			✓			Cukup baik
7	Kesesuaian narasi			✓			Cukup baik
8	Ukuran video			✓			Cukup baik
9	Relevansi video dengan materi (kontekstual)		✓				Kurang baik
10	Penempatan tombol			✓			Cukup baik

11	Konsistensi tombol			✓			Cukup baik
12	Ukuran tombol			✓			Cukup baik
13	Ketepatan pemilihan warna tombol			✓			Cukup baik
14	Ketepatan pemilihan teks			✓			Cukup baik
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓			Cukup baik
16	Ketepatan ukuran huruf				✓		Baik
17	Kejelasan gambar			✓			Cukup baik
18	Kejelasan warna gambar			✓			Cukup baik
19	Ketepatan ukuran gambar			✓			Cukup baik
20	Tampilan desain gambar			✓			Cukup baik
21	Komposisi tiap <i>slide</i>			✓			Cukup baik
	Jumlah	0	6	51	4	0	
	Jumlah Skor	61					Cukup Baik
	Rerata Skor	2.9					

Tabel 10. Skor Aspek Pemrograman dari Ahli Media Tahap I

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan berinteraksi dengan media				✓		Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓			Cukup Baik
3	Kejelasan struktur navigasi			✓			Cukup Baik
4	Kemudahan penggunaan tombol			✓			Cukup Baik
5	Efisiensi animasi			✓			Cukup Baik
6	Efisiensi teks			✓			Cukup Baik
7	Efisiensi penggunaan slide			✓			Cukup Baik
	Jumlah	0	0	18	4	0	
	Jumlah Skor	22					Cukup
	Rerata Skor	3,14					Baik

Selain memberikan penilaian terhadap multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan ini, ahli media memberikan saran dan pendapatnya. Saran dan pendapat yang diberikan oleh ahli media dijadikan bahan perbaikan oleh peneliti untuk memperbaiki produk multimedia pembelajaran mata kuliah permainan sepakbola ini. Berikut merupakan saran dan pendapat dari ahli media pada validasi tahap I :

Tabel 11. Saran Dan Perbaikan dari Ahli Media pada Validasi Tahap I dan Revisi

No.	Saran	Revisi
1	Video ketrampilan dibuat <i>original</i>	Saran dapat dilaksanakan lihat tampilan “video” pada menu materi
2	Gambar ketrampilan dibuat <i>original</i>	Saran dapat dilaksanakan lihat tampilan “gambar” pada menu materi
3	Ruang kosong pada <i>slide</i> agar diisi	Saran dapat dilaksanakan lihat tampilan <i>slide</i>
4	Membuat menu profil	Saran dapat dilaksanakan lihat tampilan pada “ <i>home</i> ”
5	Membuat menu referensi	Saran dapat dilaksanakan lihat tampilan pada “ <i>menu</i> ”
6	Cover dibuat inovatif	Cover dihilangkan diganti menjadi “ <i>home</i> ” yang lebih menarik dengan tambahan animasi, lihat tampilan “ <i>home</i> ”
7	Membuat soal lebih variatif	Soal diperbaiki dengan menambah beberapa tambahan gambar, lihat tampilan “ <i>evaluasi</i> ”

Kuisisioner pada validasi tahap I ini diperoleh kesimpulan dari ahli media adalah multimedia pembelajaran ini tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan. Untuk itu peneliti melakukan perbaikan atau revisi sesuai saran, kemudian dilanjutkan validasi tahap II untuk dapat dinilai lagi.

- b. Tahap II : Setelah revisi tahap I selesai dikerjakan, langkah selanjutnya yakni produk divalidasikan ke ahli media untuk mendapat penilaian kembali. Kuisisioner dan produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan diberikan pada tanggal 21 April 2015, berikut adalah data yang diperoleh pada validasi tahap II :

Tabel 12. Skor Aspek Tampilan dari Ahli Media Tahap II

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Ketepatan pemilihan warna/ <i>background</i>				✓		Baik
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>				✓		Baik
3	Ketepatan pemilihan musik				✓		Baik
4	Kejelasan suara video			✓			Cukup baik
5	Kejelasan animasi				✓		Baik
6	Kejelasan narasi				✓		Baik
7	Kesesuaian narasi				✓		Baik
8	Ukuran video				✓		Baik
9	Relevansi video dengan materi (kontekstual)				✓		Baik
10	Penempatan tombol			✓			Cukup baik
11	Konsistensi tombol				✓		Baik
12	Ukuran tombol					✓	Sangat baik
13	Ketepatan pemilihan warna tombol					✓	Sangat baik
14	Ketepatan pemilihan teks					✓	Sangat baik
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓		Baik
16	Ketepatan ukuran huruf				✓		Baik
17	Kejelasan gambar					✓	Sangat baik
18	Kejelasan warna gambar					✓	Sangat baik
19	Ketepatan ukuran gambar					✓	Sangat baik
20	Tampilan desain gambar					✓	Sangat baik
21	Komposisi tiap slide				✓		Baik
	Jumlah	0	0	6	48	35	
	Jumlah Skor	89					Sangat Baik
	Rerata Skor	4,238					

Tabel 13. Skor Aspek Pemrograman dari Ahli Media Tahap II

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Kriteria
		1	2	3	4	5	
1	Kemudahan berinteraksi dengan media				✓		Baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		Baik

3	Kejelasan struktur navigasi			✓			Cukup Baik
4	Kemudahan penggunaan tombol					✓	Sangat Baik
5	Efisiensi animasi					✓	Sangat Baik
6	Efisiensi teks					✓	Sangat Baik
7	Efisiensi penggunaan slide				✓		Baik
	Jumlah	0	0	3	12	15	
	Jumlah Skor	30					Sangat Baik
	Rerata Skor	4,28					

Pada validasi tahap II, ahli media memberikan penilaian kembali, sama seperti pada saat validasi tahap I. Ahli media kembali menjalankan produk penelitian yang sedang dikembangkan ini, kemudian beliau mengisikan kuisioner yang sama seperti pada saat validasi tahap I. Ahli media menilai bagian-bagian yang menjadi fokus revisi pada validasi tahap I. Bagian-bagian yang menjadi fokus penilaian seperti pembuatan gambar dan video yang *original*, penambahan profil, dan referensi. Penilaian yang diberikan oleh ahli media semakin baik setelah bagian-bagian yang menjadi rekomendasi revisi pada tahap I sudah dilaksanakan dengan baik. Kemudian ahli media memberikan kesimpulan terhadap multimedia pembelajaran ini yaitu, layak digunakan ujicoba tanpa revisi.

3. Data Uji Coba Satu Lawan Satu

Setelah melalui tahap validasi dari ahli materi dan ahli media, kemudian tahap selanjutnya ialah tahap uji coba. Produk diuji cobakan kepada mahasiswa PJKR yang telah menempuh mata kuliah permainan sepak bola. Adapun uji coba yang dilakukan adalah uji coba satu lawan satu. Uji coba satu lawan satu yang dimaksud untuk mendapatkan data mengenai produk multimedia

pembelajaran terhadap kelemahan, kekurangan yang ada pada multimedia pembelajaran ini. Data yang diperoleh pada tahap uji coba satu lawan satu ini digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki atau melakukan revisi terhadap multimedia pembelajaran ini.

Pengumpulan data uji coba satu lawan satu ini menggunakan instrument kuisioner. Adapun kisi-kisi kuisioner terdapat pada lampiran IV. Kuisioner ini dimaksud agar mendapatkan penilaian terhadap produk multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan ini. Adapun penilaian yang ada pada kuisioner ini berupa penilaian terhadap aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran.

Pengambilan data uji coba satu lawan satu ini dengan mendatangi langsung mahasiswa PJKR. Satu persatu peneliti mendatangi responden, kemudian menunjukkan produk multimedia ini, kemudian responden mencoba produk tersebut, setelah itu responden memberikan penilaian serta masukkan. Responden pada uji coba satu lawan satu ini berjumlah 10 orang mahasiswa PJKR yang telah menempuh mata kuliah permainan sepakbola. Berikut ini data yang diperoleh pada pelaksanaan uji coba satu lawan satu (Tabel 14 s/d 16) :

Tabel 14. Skor Aspek Tampilan dari Uji Coba Satu Lawan Satu

No.	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kriteria
1.	Tulisan terbaca dengan jelas	4,30	Sangat Baik
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan	3,90	Baik
3.	Kemudahan memilih menu	3,90	Baik
4.	Kemudahan menggunakan tombol	3,90	Baik
5.	Kejelasan fungsi tombol	4,00	Baik
6.	Suara musik mendukung	3,20	Cukup Baik
7.	Kejelasan gambar video	4,00	Baik
8.	Kejelasan suara video	4,00	Baik

9.	Kejelasan warna gambar	4,10	Baik
10.	Kemenarikan animasi	3,80	Baik
	Jumlah rerata skor	39.1	Baik
	Konversi	3.91	

Penilaian responden terhadap multimedia pembelajaran ini pada aspek tampilan termasuk ke dalam kriteria cukup baik, baik dan sangat baik . Jumlah rerata skor keseluruhan pada penilaian aspek tampilan sebesar 39.1. Kemudian rerata skornya 3.91 dikonversikan pada skala 5, maka penilaian pada aspek tampilan termasuk dalam kriteria “baik”.

Tabel 15. Skor Aspek isi/materi dari Uji Coba Satu Lawan Satu

No.	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Rerata
1.	Kejelasan materi	4,70	Sangat Baik
2.	Kelugasan bahasa	3,80	Baik
3.	Kejelasan bahasa	4,10	Baik
4.	Video memperjelas materi	4,70	Sangat Baik
5.	Gambar memperjelas materi	4,50	Sangat Baik
6.	Kejelasan rumusan soal	3,90	Baik
7.	Tingkat kesulitan soal	3,80	Baik
	Jumlah rerata skor	29,5	Sangat Baik
	Konversi	4,21	

Penilaian responden terhadap media pembelajaran ini pada aspek isi/materi termasuk ke dalam kriteria baik dan sangat baik . Jumlah rerata skor keseluruhan pada penilaian aspek tampilan sebesar 29.5. Kemudian rerata skornya 4.21 dikonversikan pada skala 5, maka penilaian pada aspek tampilan termasuk dalam kriteria “sangat baik”

Tabel 16. Skor Aspek Pembelajaran dari Uji Coba Satu Lawan Satu

No.	Aspek yang dinilai	Rerata skor	Kriteria
1.	Materi mudah dipelajari	4,40	Sangat Baik
2	Materi menantang/menarik	4,00	Baik
3	Memahami materi ini bermanfaat	4,10	Baik

	dalam kehidupan sehari-hari		
4	Kemudahan dalam memilih menu Belajar	4,00	Baik
5	Kejelasan petunjuk belajar	4,30	Sangat Baik
6	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	4,10	Baik
7	Kesesuaian soal dengan materi	4,40	Sangat Baik
8	Umpan balik terhadap jawaban Siswa	3,50	Baik
9	Dengan multimedia belajar lebih Menyenangkan	4,40	Sangat Baik
10	Dengan multimedia belajar lebih Menarik	4,60	Sangat Baik
11	Multimedia membantu belajar	4,60	Sangat Baik
	Jumlah rerata skor	46,4	Sangat Baik
	Konversi	4,22	

Penilaian responden terhadap multimedia pembelajaran ini pada aspek tampilan termasuk ke dalam kriteria baik dan sangat baik . Jumlah rerata skor keseluruhan pada penilaian aspek tampilan sebesar 46.4. Kemudian rerata skornya 4.22 dikonversikan pada skala 5, maka penilaian pada aspek tampilan termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

Selain memberikan penilaian terhadap multimedia pembelajaran melalui aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran, responden juga memberikan pendapat, saran, dan komentar. Hal ini juga sangat berguna sebagai bahan perbaikan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Secara keseluruhan menurut pendapat mereka produk multimedia pembelajaran ini sudah bagus, namun ada saran dari mahasiswa agar produk ini diberi tombol *menu* serta diberikan jawaban yang benar pada soal latihan.

Tabel 17. Saran dan Perbaikan dari Uji Coba Satu Lawan Satu

No.	Saran	Revisi
1.	Pemberian tombol kembali ke menu pada tampilan evaluasi, agar dapat kembali belajar pada materi.	Revisi dapat dilaksanakan, lihat menu evaluasi.

B. Analisis Data

1. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Data yang diperoleh saat validasi oleh ahli materi kemudian dianalisis sebagai bahan acuan untuk memperbaiki multimedia pembelajaran mata kuliah permainan sepakbola. Data tersebut terdiri dari dua aspek penilaian yaitu aspek kualitas materi pembelajaran, dan aspek isi/materi. Ada 12 item penilaian pada aspek kualitas pembelajaran dan 13 item penilaian pada aspek isi/materi didalam kuisisioner penilaian kualitas multimedia pembelajaran.

a. Tahap I

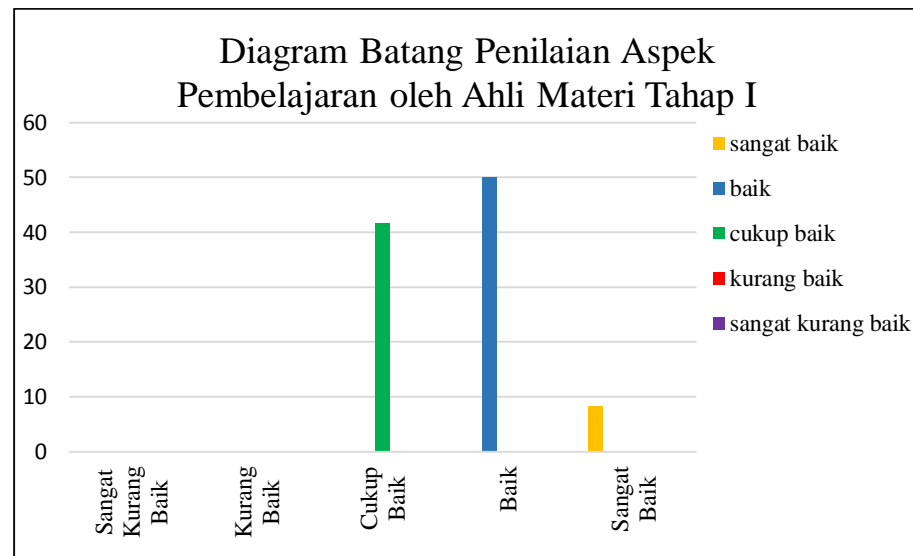
Pada validasi tahap I ini, diperoleh data terhadap penilaian produk multimedia pembelajaran untuk aspek pembelajaran termasuk dalam kriteria “baik” dengan rerata skor 3.66 . Sedangkan pada penilaian aspek isi/materi termasuk kedalam kriteria “cukup baik” dengan rerata skor sebesar 3.30. Untuk lebih jelasnya, dapat melihat pada tabel 18 berikut ini :

Tabel 18. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran pada Validasi oleh Ahli Materi Tahap I

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	1	8,33

Baik	6	50
Cukup Baik	5	41,66
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	12	100

Berikut adalah gambar diagram batang penilaian aspek pembelajaran oleh ahli materi tahap I (Gambar 3):



Gambar 3. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Materi Tahap I

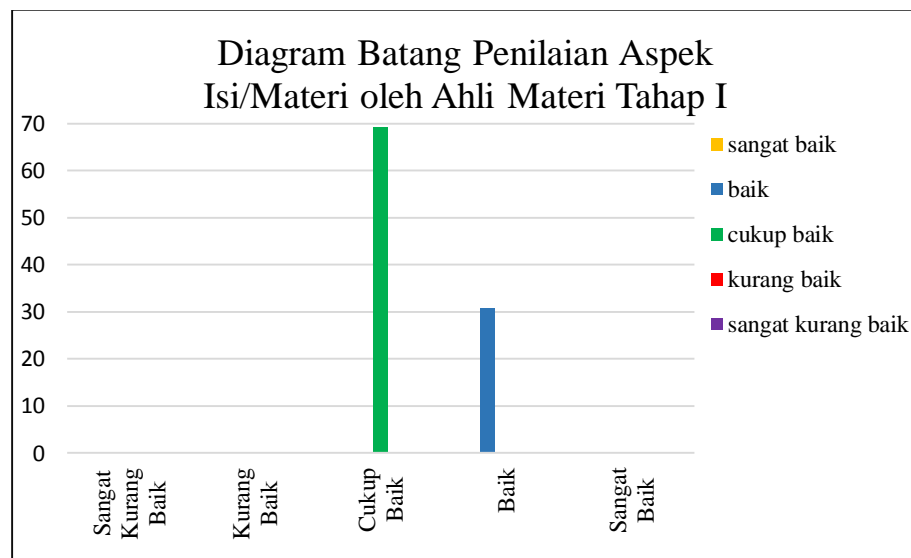
Tabel 18 dan gambar 3 memperlihatkan dengan jelas, bahwa pada validasi ahli materi tahap I untuk produk multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan, maka untuk aspek pembelajaran memperoleh penilaian sebanyak 8,33 % termasuk dalam kategori “sangat baik”, 50% termasuk dalam kategori “baik”, 41,66 % termasuk dalam kategori “cukup baik”, 0% termasuk dalam kategori “kurang baik”, serta 0 % termasuk dalam kategori “sangat kurang baik”. Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan penilaian

terhadap aspek pembelajaran oleh ahli materi tahap I termasuk dalam kategori “baik”.

Sedangkan pada validasi tahap I oleh ahli materi pada aspek isi/materi memperoleh rerata skor 3.30 termasuk dalam kategori “cukup baik”. Agar lebih jelas, dapat dilihat pada tabel 19 dan gambar 4 berikut ini :

Tabel 19. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi Tahap I

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	0	0
Baik	4	30,76
Cukup Baik	9	69,23
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	13	100



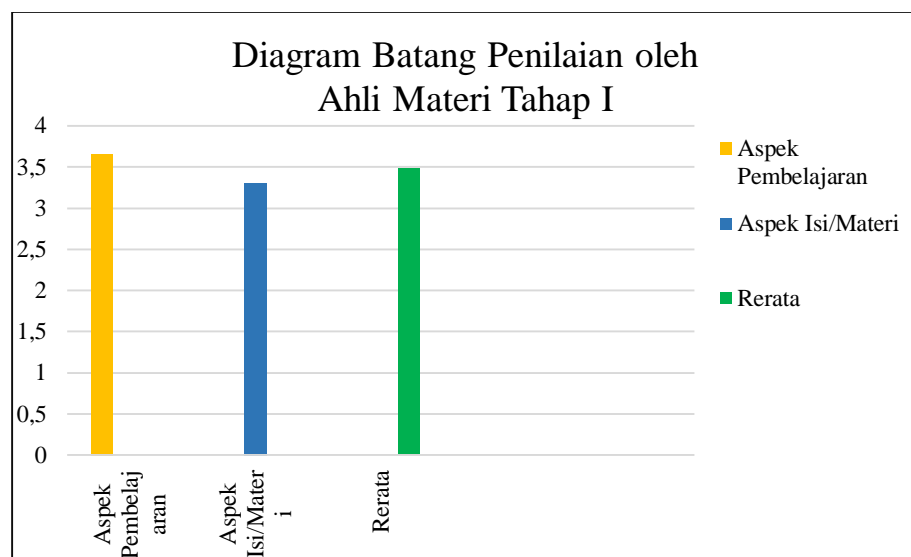
Gambar 4. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi Tahap I

Tabel 19 dan gambar 4 di atas memperlihatkan dengan jelas, bahwa pada validasi ahli materi tahap I untuk produk multimedia

pembelajaran yang sedang dikembangkan, maka untuk aspek isi/materi memperoleh penilaian sebanyak 0 % termasuk dalam kategori “sangat baik”, 30.76% termasuk dalam kategori “baik”, 69.23% termasuk dalam kategori “cukup baik”, 0 % termasuk dalam kategori “kurang baik”, serta 0 % termasuk dalam kategori “sangat kurang baik”. Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan penilaian terhadap aspek isi/materi oleh ahli materi tahap I termasuk dalam kategori “cukup baik” dengan rerata skor 3.30. Berikut tabel kualitas produk menurut ahli materi tahap I (tabel 20)

Tabel 20. Kualitas Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Tahap I oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Pembelajaran	3,66	Baik
Aspek Isi/Materi	3,30	Cukup Baik
Rerata	3,48	Baik



Gambar 5. Kualitas Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

Dari data di atas telah tergambar jelas bahwa rerata penilaian pada validasi tahap I yang dilakukan oleh ahli materi tentang kualitas produk multimedia pembelajaran adalah termasuk kategori “baik” dengan rerata skor 3.48 dari kedua aspek yang dinilai yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi/materi.

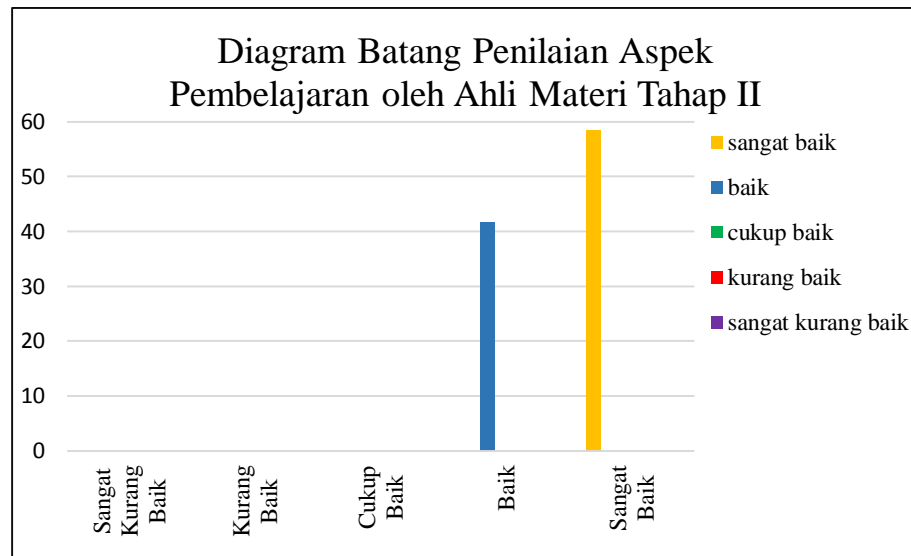
b. Tahap II :

Setelah melakukan perbaikan atau revisi yang diberikan oleh ahli materi pada validasi tahap I. Kemudian produk multimedia pembelajaran dinilai kembali pada validasi tahap II. Pada validasi tahap II ini diperoleh data yang menunjukkan kualitas dari media pembelajaran pada penilaian aspek pembelajaran (tabel 21) yang di dalamnya terdapat 12 item termasuk kriteria “sangat baik” dengan rerata skor 4.58. Sedangkan pada aspek isi/materi yang terdiri dari 13 item mendapatkan nilai “sangat baik”, dengan rerata skor 4.30. Supaya lebih jelas, dapat dilihat pada tabel 21 sebagai berikut :

Tabel 21. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pembelajaran pada Validasi oleh Ahli Materi Tahap II

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	7	58,33
Baik	5	41,66
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	12	100

Berikut adalah gambar diagram batang penilaian aspek pembelajaran oleh ahli materi tahap II (Gambar 6):



Gambar 6. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Materi Tahap II

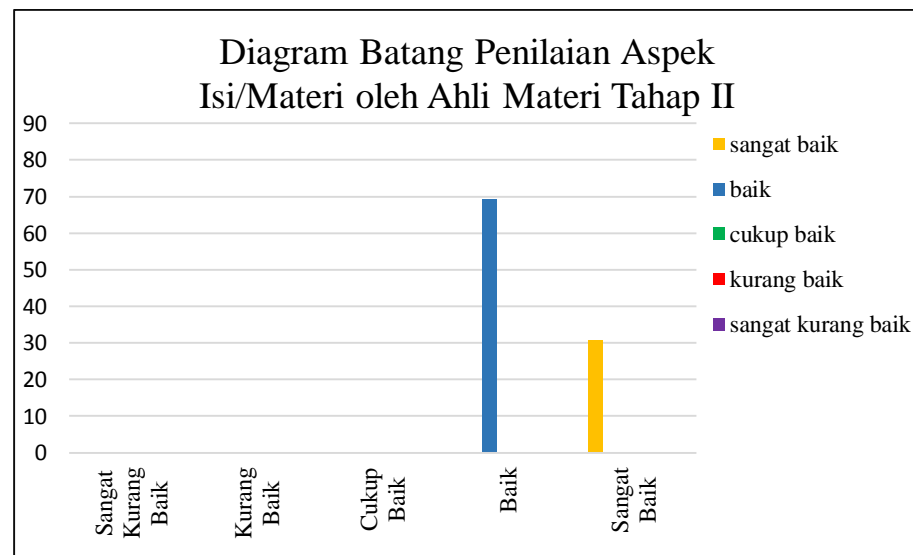
Tabel 21 dan gambar 6 memperlihatkan dengan jelas, bahwa pada validasi ahli materi tahap II untuk produk multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan, maka untuk aspek pembelajaran memperoleh penilaian sebanyak 58,33 % termasuk dalam kategori “sangat baik”, 41,66 % termasuk dalam kategori “baik”, 0% termasuk dalam kategori “cukup baik”, 0% termasuk dalam kategori “kurang baik”, serta 0% termasuk dalam kategori “sangat kurang baik”. Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan penilaian terhadap aspek pembelajaran oleh ahli materi tahap II termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Sedangkan pada validasi tahap II oleh ahli materi pada aspek isi/materi memperoleh rerata skor 4.30 termasuk dalam kategori

“sangat baik”. Agar lebih jelas, dapat dilihat pada tabel 22 dan gambar 7 berikut ini :

Tabel 22. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi Tahap II

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	4	30,76
Baik	9	69,23
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	13	100



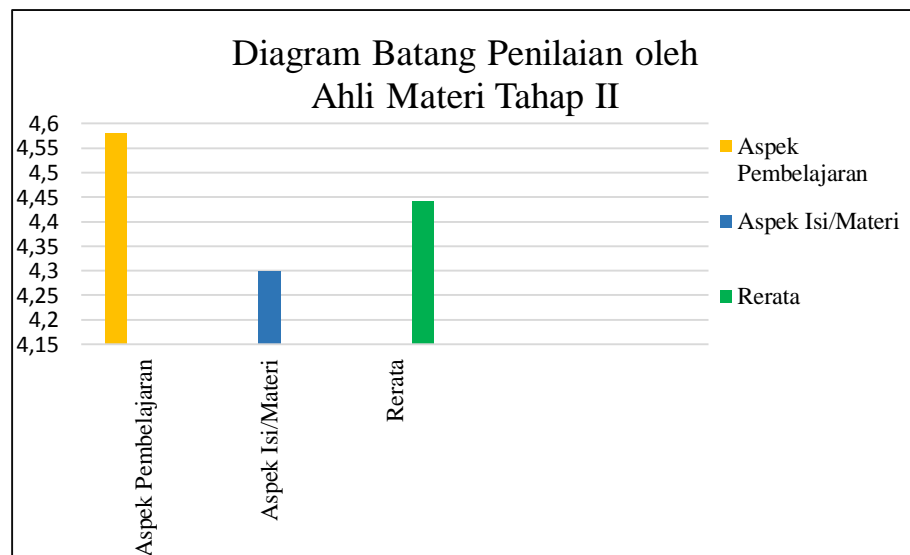
Gambar 7. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi Tahap II

Tabel 22 dan gambar 27 memperlihatkan dengan jelas, bahwa pada validasi ahli materi tahap II untuk produk multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan, maka untuk aspek isi/materi memperoleh penilaian sebanyak 30,76 % termasuk dalam kategori “sangat baik”, 69,23 % termasuk dalam kategori “baik”, 0 % termasuk dalam kategori “cukup baik”, 0 % termasuk dalam kategori

“kurang baik”, serta 0 % termasuk dalam kategori “sangat kurang baik”. Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan penilaian terhadap aspek isi/materi oleh ahli materi tahap II termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4.30. Berikut tabel kualitas produk menurut ahli materi tahap II (tabel 23) :

Tabel 23. Kualitas Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Tahap II oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek Pembelajaran	4,58	Sangat Baik
Aspek Isi/Materi	4,30	Sangat Baik
Rerata	4,44	Sangat Baik



Gambar 8. Kualitas Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Tabel 23 dan gambar 8 menggambarkan dengan jelas bahwa rerata penilaian pada validasi tahap II yang dilakukan oleh ahli materi tentang kualitas produk multimedia pembelajaran adalah termasuk

kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4.44 dari kedua aspek yang dinilai yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi/materi.

2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

a. Tahap I :

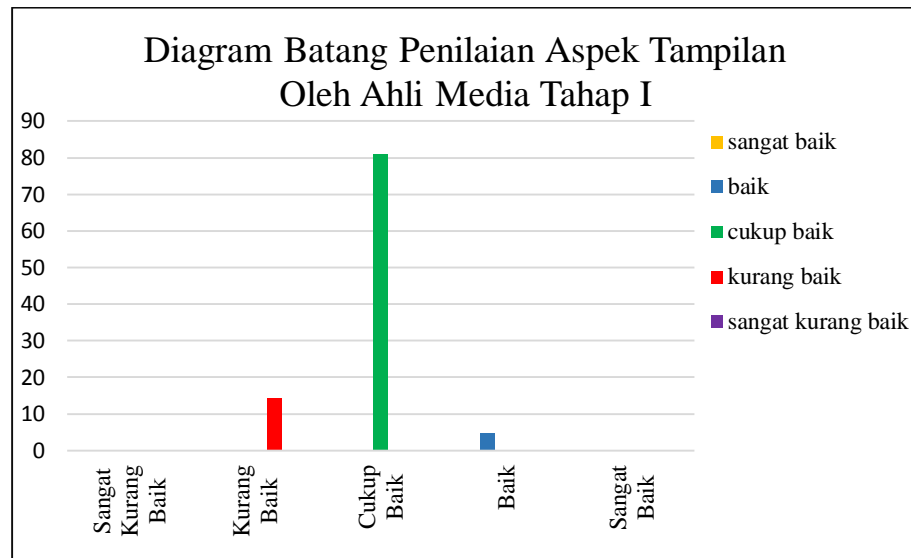
Data yang diperoleh dari ahli media yakni dengan cara pemberian kuisioner yang didalamnya terdapat penilaian terhadap aspek tampilan dan aspek pemrograman. Data-data yang diperoleh pada validasi tahap I dan tahap II dianalisis kemudian dijadikan bahan pertimbangan peneliti untuk merevisi atau memperbaiki produk multimedia pembelajaran.

Pada validasi tahap I diperoleh data yang menunjukkan kualitas dari multimedia pembelajaran pada penilaian aspek tampilan (tabel 24) yang didalamnya terdapat 21 item mendapat nilai “cukup baik” dengan rerata skor 2,90. Sedangkan pada aspek pemrograman yang terdiri dari 7 item mendapatkan nilai “cukup baik”, dengan rerata skor 3,14. Supaya lebih jelas, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 24. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan pada Validasi oleh Ahli Media Tahap I

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	0	0
Baik	1	4,76
Cukup Baik	17	80,95
Kurang Baik	3	14,28
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	21	100

Untuk lebih jelas lagi, dapat melihat gambar berikut ini (Gambar 9)



Gambar 9. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media Tahap 1

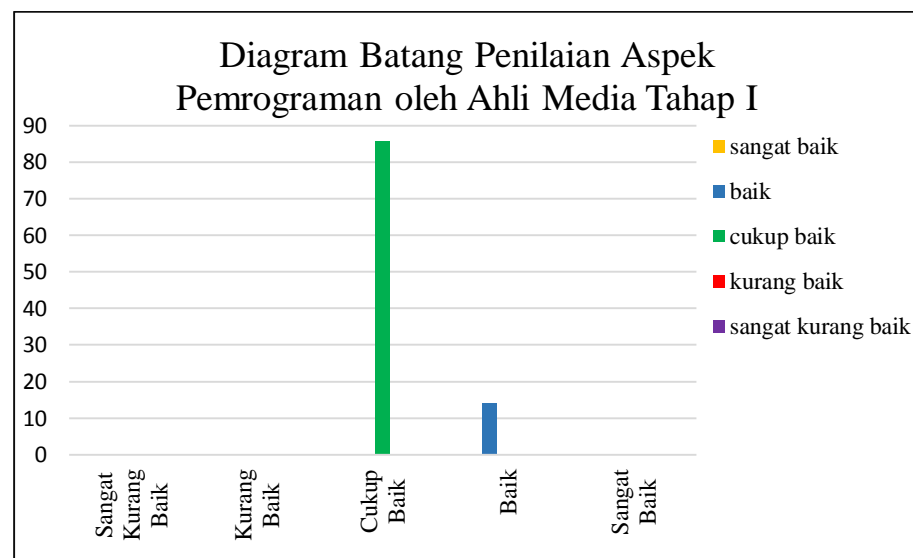
Tabel 24 dan gambar 9 memperlihatkan dengan jelas, bahwa pada validasi ahli media tahap I untuk produk multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan, maka untuk aspek tampilan memperoleh penilaian sebanyak 0 % termasuk dalam kategori “sangat baik”, 4.76 % termasuk dalam kategori “baik”, 80.95 % termasuk dalam kategori “cukup baik”, 14.28 % termasuk dalam kategori “kurang baik”, serta 0 % termasuk dalam kategori “sangat kurang baik”. Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan penilaian terhadap aspek tampilan oleh ahli media tahap I termasuk dalam kategori “cukup baik”.

Sedangkan pada validasi tahap I oleh ahli media pada aspek pemrograman memperoleh rerata skor “3.14” termasuk dalam kategori

“cukup baik”. Agar lebih jelas, dapat dilihat pada tabel 25 dan gambar 10 berikut ini :

Tabel 25. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media Tahap I

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	0	0
Baik	1	14,28
Cukup Baik	6	85,71
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	7	100



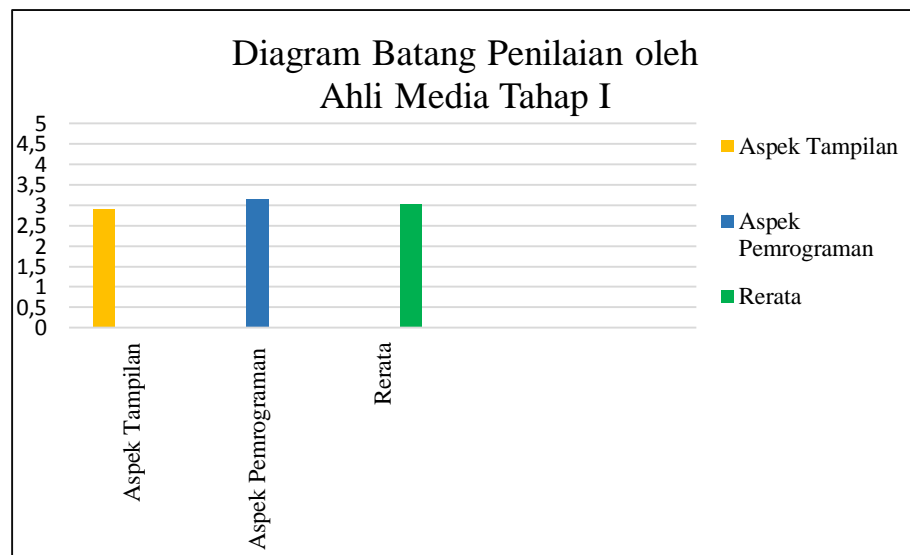
Gambar 10. Diagram Batang Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media Tahap I

Tabel 25 dan gambar 10 memperlihatkan dengan jelas, bahwa pada validasi ahli media tahap I untuk produk multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan, maka untuk aspek pemrograman memperoleh penilaian sebanyak 0 % termasuk dalam kategori “sangat baik”, 14.28 % termasuk dalam kategori “baik”, 85.71 % termasuk dalam kategori “cukup baik”, 0 % termasuk dalam

kategori “kurang baik”, serta 0 % termasuk dalam kategori “sangat kurang baik”. Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan penilaian terhadap aspek pemrograman oleh ahli media tahap I termasuk dalam kategori “cukup baik” dengan rerata skor 3.14. Berikut tabel kualitas produk menurut ahli media tahap I (tabel 26):

Tabel 26. Kualitas Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Tahap I oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek tampilan	2.90	Cukup Baik
Aspek pemrograman	3.14	Cukup Baik
Rerata	3.02	Cukup Baik



Gambar 11. Kualitas Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

Tabel 26 dan gambar 11 menggambarkan dengan jelas bahwa rerata penilaian pada validasi tahap I yang dilakukan oleh ahli media tentang kualitas produk multimedia pembelajaran adalah

termasuk kategori “cukup baik” dengan rerata skor 3.02 dari kedua aspek yang dinilai yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman.

Dari data kuisioner yang diperoleh, ahli media juga memberikan komentar, saran dan masukan kepada peneliti untuk memperbaiki kualitas produk multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan. Oleh karena itu, peneliti merangkum setiap komentar, saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media. Agar tidak terjadi kesalahan informasi dari komentar, saran dan masukan, maka peneliti mencoba berkonsultasi kembali kepada ahli media. Diperolehnya komentar, saran, dan masukan dari ahli media ini dijadikan acuan oleh peneliti untuk memperbaiki produk multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan agar menjadi semakin baik kualitasnya. Revisi telah dilakukan sesuai saran-saran yang diberikan.

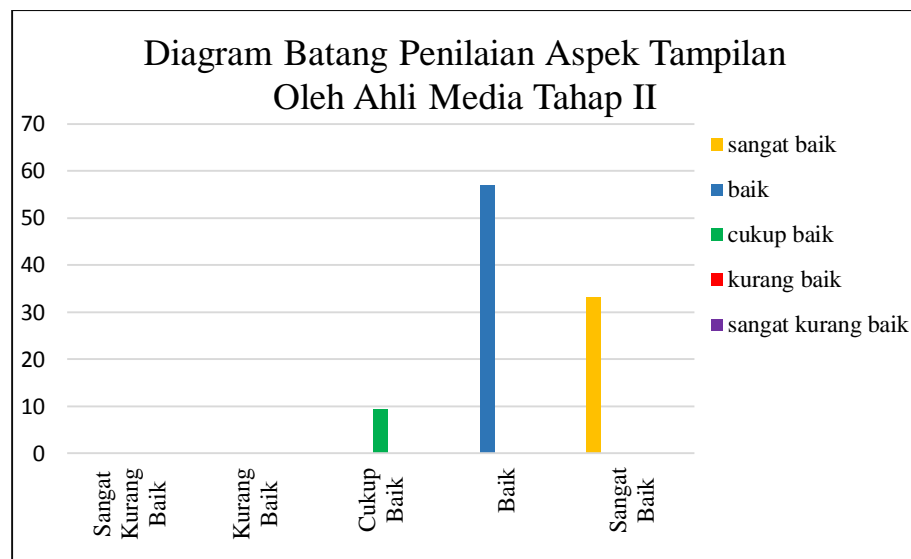
b. Tahap II :

Peneliti melakukan perbaikan atau revisi yang diberikan oleh ahli media pada validasi tahap I. Kemudian produk multimedia pembelajaran dinilai kembali pada validasi tahap II. Pada validasi tahap II ini diperoleh data yang menunjukkan kualitas dari media pembelajaran pada penilaian aspek tampilan (Tabel 27) yang didalamnya terdapat 21 item mendapat nilai “sangat baik” dengan rerata skor 4.23. Sedangkan pada aspek pemrograman yang terdiri dari 7 item mendapatkan nilai “sangat baik”, dengan rerata skor 4.28. Supaya lebih jelas, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 27. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan pada Validasi oleh Ahli Media Tahap II

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	7	33.33
Baik	12	57.14
Cukup Baik	2	9.52
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	21	100

Untuk lebih jelas lagi, dapat melihat gambar berikut ini (Gambar 12)



Gambar 12. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media Tahap I

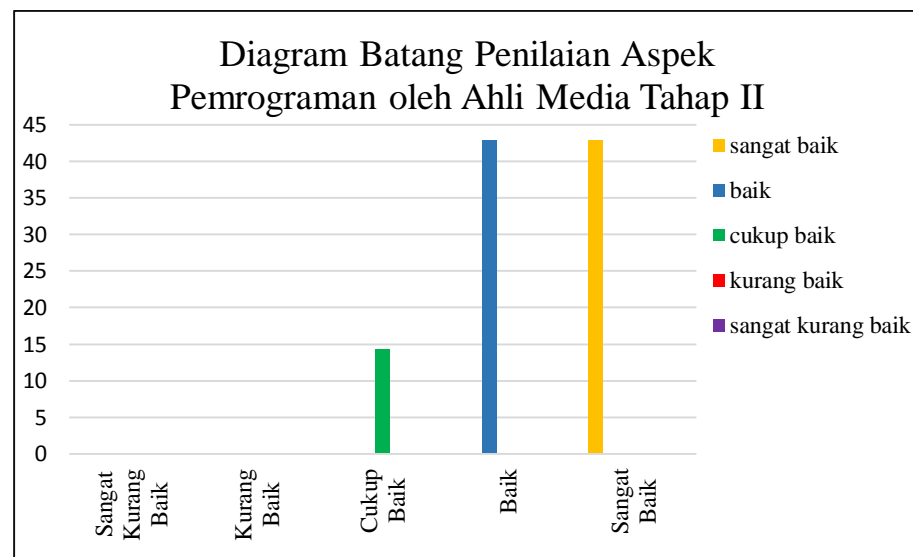
Tabel 27 dan gambar 12 memperlihatkan dengan jelas, bahwa pada validasi ahli media tahap II untuk produk multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan, maka untuk aspek tampilan memperoleh penilaian sebanyak 33.33 % termasuk dalam kategori “sangat baik”, 57.14 % termasuk dalam kategori “baik”, 9.52 % termasuk dalam kategori “cukup baik”, 0 % termasuk dalam kategori “kurang baik”, serta 0 % termasuk dalam kategori “sangat kurang

baik”. Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan penilaian terhadap aspek tampilan oleh ahli media tahap II termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Sedangkan pada validasi tahap II oleh ahli media pada aspek pemrograman memperoleh rerata skor “4.28” termasuk dalam kategori “sangat baik”. Agar lebih jelas, dapat dilihat pada tabel 28 dan gambar 13 berikut ini :

Tabel 28. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media Tahap II

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	3	42.85
Baik	3	42.85
Cukup Baik	1	14.28
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	7	100



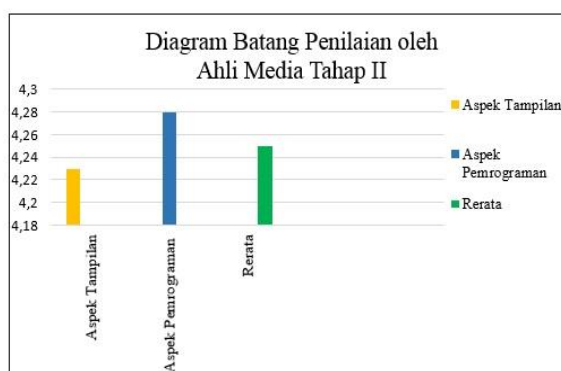
Gambar 13. Diagram Batang Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media Tahap I

Tabel 28 dan gambar 13 memperlihatkan dengan jelas, bahwa pada validasi ahli media tahap I untuk produk multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan, maka untuk aspek pemrograman memperoleh penilaian sebanyak 42.85 % termasuk dalam kategori “sangat baik”, 42.85 % termasuk dalam kategori “baik”, 14.28 % termasuk dalam kategori “cukup baik”, 0 % termasuk dalam kategori “kurang baik”, serta 0 % termasuk dalam kategori “sangat kurang baik”. Kemudian diperoleh rata-rata secara keseluruhan penilaian terhadap aspek pemrograman oleh ahli media tahap II termasuk dalam kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4.28. Berikut tabel kualitas produk menurut ahli media tahap II (Tabel 29) :

Tabel 29. Kualitas Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Tahap II oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek tampilan	4.23	Sangat Baik
Aspek pemrograman	4.28	Sangat Baik
Rerata	4.25	Sangat Baik

Berikut gambar diagram batang penilaian oleh ahli media tahap I (Gambar 14) :



Gambar 14 Kualitas Produk Multimedia Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

Tabel 29 dan gambar 14 telah tergambar jelas bahwa rerata penilaian pada validasi tahap II yang dilakukan oleh ahli media tentang kualitas produk multimedia pembelajaran adalah termasuk kategori “sangat baik” dengan rerata skor 4.25 dari kedua aspek yang dinilai yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman.

Dari data kuisioner yang diperoleh, ahli media juga memberikan komentar, saran dan masukan kepada peneliti untuk memperbaiki kualitas produk multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan. Diperolehnya komentar, saran, dan masukan dari ahli media ini dijadikan acuan oleh peneliti untuk memperbaiki produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan agar menjadi semakin baik kualitasnya. Revisi telah dilakukan sesuai saran-saran yang diberikan.

3. Analisis Data Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu

Peneliti melakukan ujicoba kepada mahasiswa, setelah produk multimedia pembelajaran ini melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media. Data hasil uji coba satu lawan satu ini merupakan data penilaian terhadap produk multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan ini mengenai aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran. Melalui uji coba ini diketahui kualitas multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan ini. Adapun data kualitatif berupa saran, pendapat, dan komentar yang dapat dijadikan sebagai bahan perbaikan pada multimedia pembelajaran ini.

Uji coba satu lawan satu ini diikuti oleh 10 orang mahasiswa PJKR yang telah menempuh mata kuliah permainan sepak bola. Rerata skor penilaian pada aspek tampilan 3.91 Kemudian dikonversikan pada skala 5, dan termasuk kriteria “baik”. Berikut ringkasan data penilaian pada aspek tampilan pada uji coba satu lawan satu (Tabel 30 dan Gambar 15) :

Tabel 30. Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Satu Lawan Satu

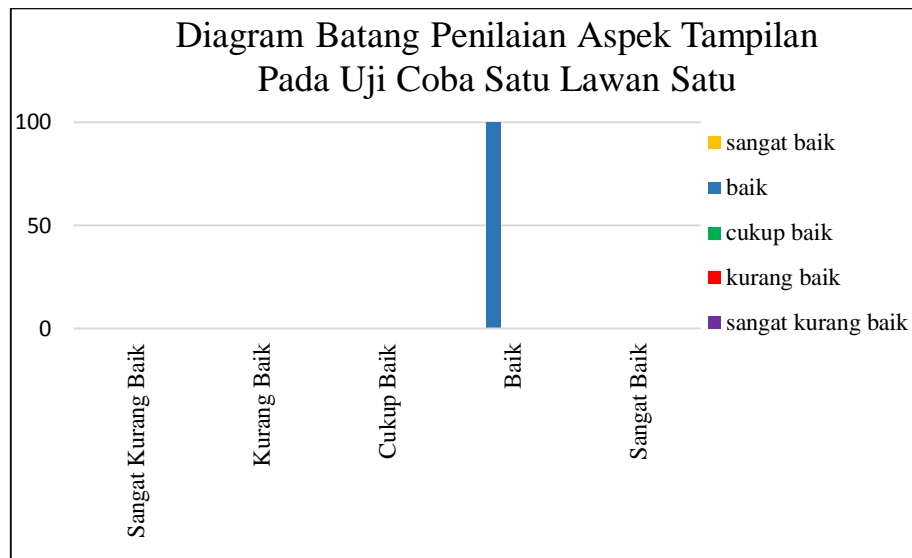
No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Mahasiswa 1	39	3.9	Baik
Mahasiswa 2	39	3.9	Baik
Mahasiswa 3	41	4.1	Baik
Mahasiswa 4	42	4.2	Baik
Mahasiswa 5	42	4.2	Baik
Mahasiswa 6	40	4.0	Baik
Mahasiswa 7	42	4.2	Baik
Mahasiswa 8	36	3.6	Baik
Mahasiswa 9	35	3.5	Baik
Mahasiswa 10	35	3.5	Baik
Jumlah Rerata Skor		39.1	Baik
Rerata Skor		3.91	

Berikut agar lebih jelas dapat melihat distribusi frekuensi dari responden terhadap penilaian pada aspek tampilan uji coba satu lawan satu (Tabel 31)

Tabel 31. Distribusi Frekuensi Penilaian terhadap Aspek Tampilan pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	0	0
Baik	10	100
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	10	100

Berikut gambar diagram batang penilaian aspek tampilan (Gambar 15)



Gambar 15. Diagram Batang Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Tabel 31 dan gambar 15 di atas telah menjelaskan bahwa hasil dari penilaian terhadap produk multimedia pembelajaran pada aspek tampilan oleh responden uji coba satu lawan satu mendapat rerata skor 3.91 dengan 100% dalam kriteria “baik”.

Rerata skor penilaian pada aspek isi/materi adalah 4.21 Kemudian dikonversikan pada skala 5, dan termasuk kriteria “sangat baik”. Berikut ringkasan data penilaian pada aspek isi/materi pada uji coba satu lawan satu (Tabel 32 dan Gambar 16) :

Tabel 32. Penilaian Aspek Isi/Materi pada Uji Coba Satu Lawan Satu

No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Mahasiswa 1	27	3.86	Baik
Mahasiswa 2	29	4.14	Baik
Mahasiswa 3	31	4.43	Sangat Baik
Mahasiswa 4	29	4.14	Baik
Mahasiswa 5	32	4.57	Sangat Baik
Mahasiswa 6	31	4.43	Sangat Baik
Mahasiswa 7	31	4.43	Sangat Baik

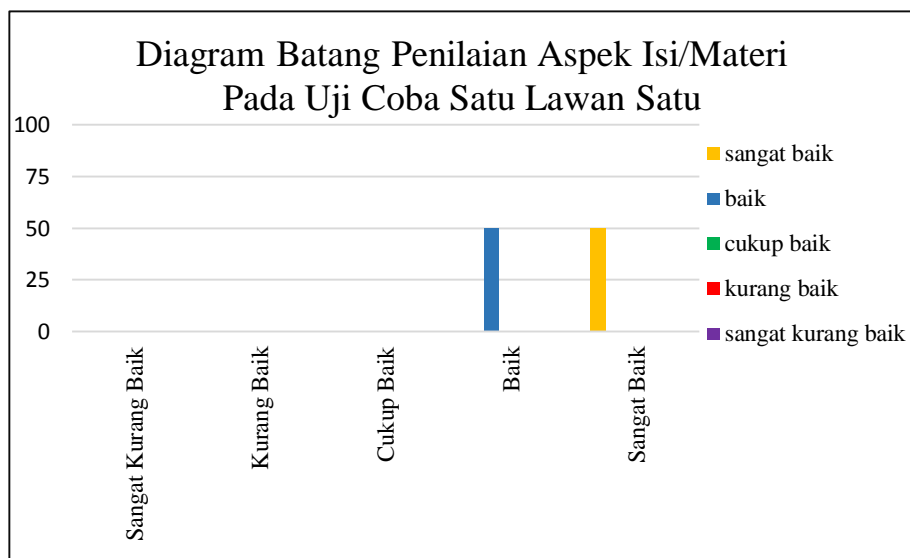
Mahasiswa 8	32	4.57	Sangat Baik
Mahasiswa 9	26	3.71	Baik
Mahasiswa 10	27	3.86	Baik
Jumlah Rerata Skor		42.14	Sangat Baik
Rerata Skor		4.21	

Berikut agar lebih jelas dapat melihat distribusi frekuensi dari responden terhadap penilaian pada aspek isi/materi uji coba satu lawan satu (Tabel 33)

Tabel 33. Distribusi Frekuensi Penilaian terhadap Aspek Isi/Materi pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	5	50
Baik	5	50
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	10	100

Berikut gambar diagram batang penilaian aspek Isi/Materi (Gambar 16)



Gambar 16. Diagram Batang Penilaian Aspek Isi/Materi pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Tabel 33 dan gambar 16 di atas telah menjelaskan bahwa hasil dari penilaian terhadap produk multimedia pembelajaran pada aspek isi/materi oleh responden uji coba satu lawan satu mendapat rerata skor 4.21 dengan 50% dalam kriteria “baik” dan 50% termasuk dalam kriteria “sangat baik”

Rerata skor penilaian pada aspek pembelajaran 4.22 Kemudian dikonversikan pada skala 5, dan termasuk kriteria “sangat baik”. Berikut ringkasan data penilaian pada aspek pembelajaran pada uji coba satu lawan satu (tabel 34 dan gambar 17 :

Tabel 34. Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Satu Lawan Satu

No. Responden	Skor	Rerata Skor	Kriteria
Mahasiswa 1	42	3.82	Baik
Mahasiswa 2	51	4.64	Sangat Baik
Mahasiswa 3	46	4.18	Baik
Mahasiswa 4	50	4.56	Sangat Baik
Mahasiswa 5	48	4.36	Sangat Baik
Mahasiswa 6	48	4.36	Sangat Baik
Mahasiswa 7	49	4.45	Sangat Baik
Mahasiswa 8	48	4.36	Sangat Baik
Mahasiswa 9	41	3.73	Baik
Mahasiswa 10	41	3.73	Baik
Jumlah Rerata Skor		42.19	Sangat Baik
Rerata Skor		4.22	

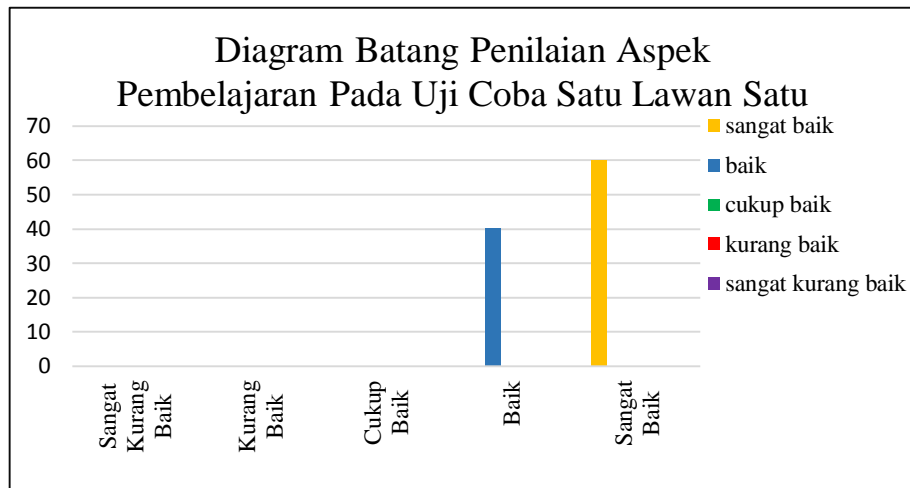
Berikut agar lebih jelas dapat melihat distribusi frekuensi dari responden terhadap penilaian pada aspek pembelajaran uji coba satu lawan satu (tabel 35)

Tabel 35. Distribusi Frekuensi Penilaian terhadap Pembelajaran pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Kriteria	Frekuensi	%
Sangat Baik	6	60

Baik	4	40
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	10	100

Berikut gambar diagram batang penilaian aspek Isi/Materi (Gambar 17)



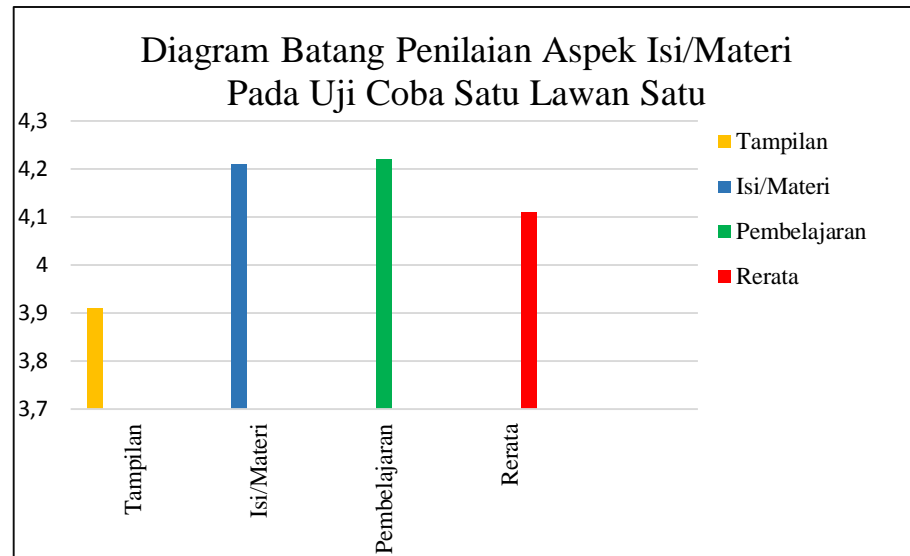
Gambar 17. Diagram Batang Penilaian Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Tabel 35 dan gambar 17 diagram di atas telah menjelaskan bahwa hasil dari penilaian terhadap produk multimedia pembelajaran pada aspek pembelajaran oleh responden uji coba satu lawan satu mendapat rerata skor 4.22 dengan 40% termasuk dalam kriteria “baik” dan 60% termasuk dalam kriteria “sangat baik”.

Dari hasil ketiga analisis aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran, mahasiswa menyatakan bahwa multimedia pembelajaran ini termasuk ke dalam kriteria “Baik”. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 36 dan gambar 18 tentang skor yang diberikan oleh mahasiswa berikut ini :

Tabel 36. Kualitas Multimedia Pembelajaran pada Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu

Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
Aspek tampilan	3.91	Baik
Aspek isi/materi	4.21	Sangat Baik
Aspek Pembelajaran	4.22	Sangat Baik
Rerata	4.11	Baik



Gambar 18. Diagram Batang Penilaian Multimedia Pembelajaran pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Pada uji coba satu lawan satu ini, diperoleh data kualitatif berupa saran, komentar dan pendapat dari responden atau mahasiswa PJKR. Hal ini sangat bagus sebagai bahan perbaikan multimedia pembelajaran yang sedang dikembangkan. Mahasiswa sebagai responden dibebaskan untuk memberikan komentarnya, dengan harapan peneliti menemukan kelemahan yang nyata pada produk multimedia pembelajaran ini. Dengan melakukan perbaikan, maka kualitas multimedia pembelajaran semakin meningkat. Revisi dapat dilaksanakan sesuai saran, komentar dan pendapat yang relevan.

C. Revisi Produk

1. Data Analisis Kebutuhan

Sebelum melakukan penelitian ini, perlu adanya mengetahui permasalahan-permasalahan yang terjadi di lapangan. Terutama yang berhubungan dengan proses belajar mengajar pada mata kuliah permainan sepakbola ini. Pada mata kuliah permainan sepakbola ini terdiri dari perkuliahan praktek dan teori di kelas. Mahasiswa belajar mengenai sejarah sepakbola, ruang lingkup sepakbola, peraturan permainan sepakbola dan ketrampilan dasar sepakbola pada perkuliahan teori mata kuliah permainan sepakbola.

Peneliti melakukan pengamatan di lapangan, memperoleh data pada saat proses pembelajaran teori di kelas, dosen masih memakai metode ceramah dan menerangkan. Ditambah dengan kondisi lelah mahasiswa PJKR yang setelah melakukan kuliah praktek, membuat konsentrasi mahasiswa kurang fokus. Dari permasalahan inilah peneliti mencoba mengembangkan multimedia pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri oleh mahasiswa. Agar dapat digunakan sewaktu-waktu. Besar harapan, hasil dari produk penelitian ini dapat dipakai dan dimanfaatkan untuk sebagai sumber belajar tambahan sehingga dapat membantu mengatasi permasalahan di atas.

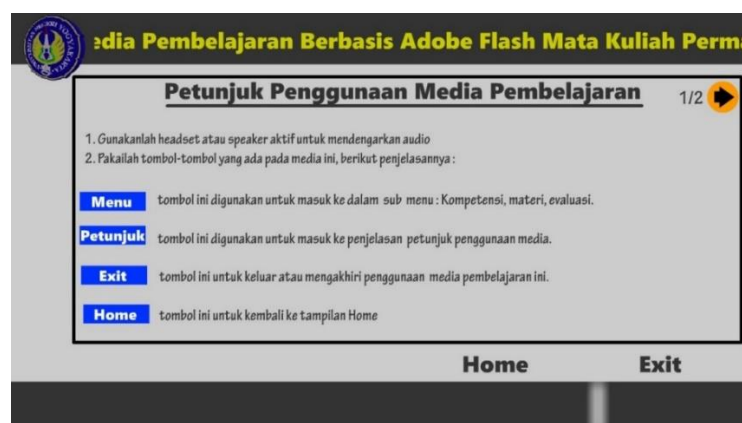
2. Deskripsi Produk Awal

Setelah menentukan mata kuliah yang akan di medikan, selanjutnya yaitu dengan melakukan proses perencanaan desain untuk

membuat multimedia pembelajaran. Langkah-langkah menyusun konsep produk, membuat *flowchart*, mengumpulkan bahan terkait pembuatan produk, kemudian membuat produk dengan memasukkan bahan ke dalam *software* bernama *Adobe flash CS 3*. Setelah dilaksanakannya proses desain dan pembuatan, maka dihasilkan produk awal multimedia pembelajaran berbasis *adobe flash* mata kuliah permainan sepakbola untuk mahasiswa PJKR FIK UNY. Berikut tampilan awal produk sebelum divalidasi oleh ahli materi dan ahli media (Gambar 19)



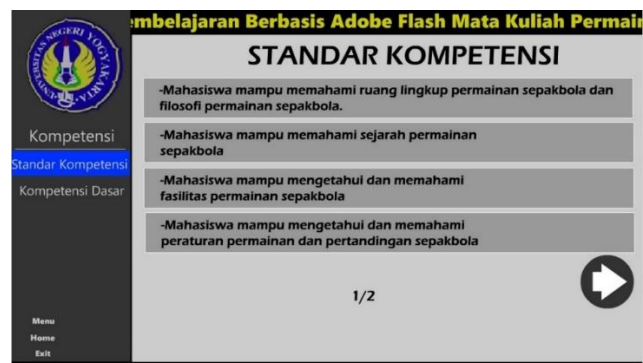
Gambar 19. Tampilan Menu Utama “Home” Produk Awal



Gambar 20. Tampilan “Petunjuk” Produk Awal



Gambar 21. Tampilan “Menu” Produk Awal



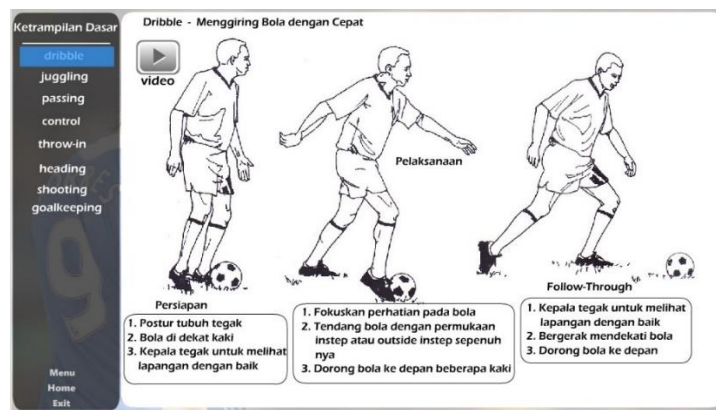
Gambar 22. Tampilan Menu “Kompetensi” Produk Awal



Gambar 23. Tampilan Pendahuluan Produk Awal



Gambar 24. Tampilan Isi Materi pada Produk Awal



Gambar 25. Tampilan Isi Materi Ketrampilan pada Produk Awal



Gambar 26. Tampilan Video Isi Materi Ketrampilan pada Produk Awal



Gambar 27. Tampilan Menu Evaluasi pada Produk Awal

3. Revisi

a. Revisi Tahap I

1) Revisi Berdasarkan Data Ahli Materi

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi maka telah dilakukan perbaikan terhadap produk multimedia pembelajaran ini. Berikut uraian perbaikan berdasarkan revisi dari ahli materi :

a) Tahap I

(1) Pada tampilan menu di dalam multimedia pembelajaran ini belum dilengkapi dengan menu referensi. Ahli materi menyarankan agar adanya penambahan menu referensi. Hal ini dimaksudkan untuk menambah kejelasan dari sumber belajar yang dimasukkan ke dalam multimedia pembelajaran ini. Saran dari ahli materi dapat dilaksanakan, untuk lebih jelasnya lihat gambar 28-30 berikut ini :

Tampilan Menu awal sebelum revisi



Gambar 28. Tampilan Menu sebelum ditambah Menu Referensi

Tampilan Menu, dengan penambahan tombol referensi



Gambar 29. Tampilan Menu sesudah ditambah Menu Referensi

Tampilan Menu referensi



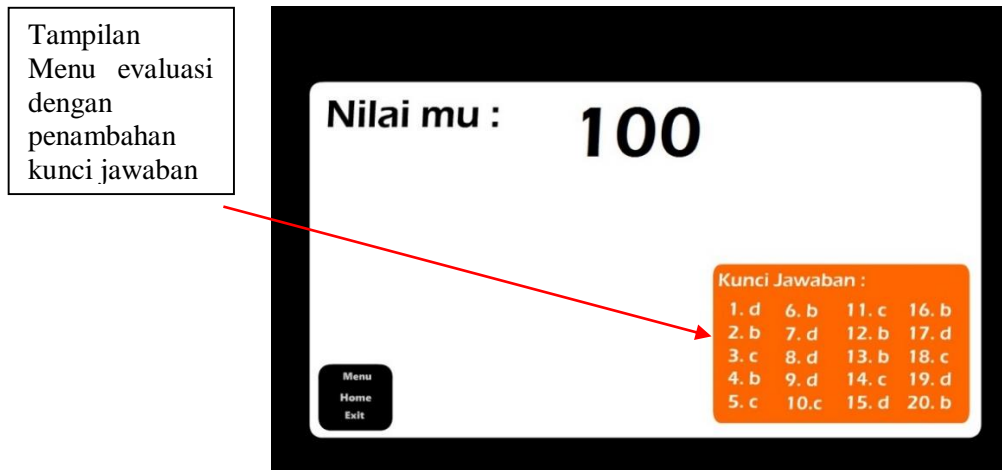
Gambar 30. Tampilan Menu Referensi setelah Revisi

- (2) Pada tampilan menu evaluasi di dalam multimedia pembelajaran ini belum dilengkapi dengan kunci jawaban. Ahli materi menyarankan agar adanya penambahan kunci jawaban.

Saran dari ahli materi dapat dilaksanakan, untuk lebih jelasnya lihat Gambar 31 dan 32 berikut ini :



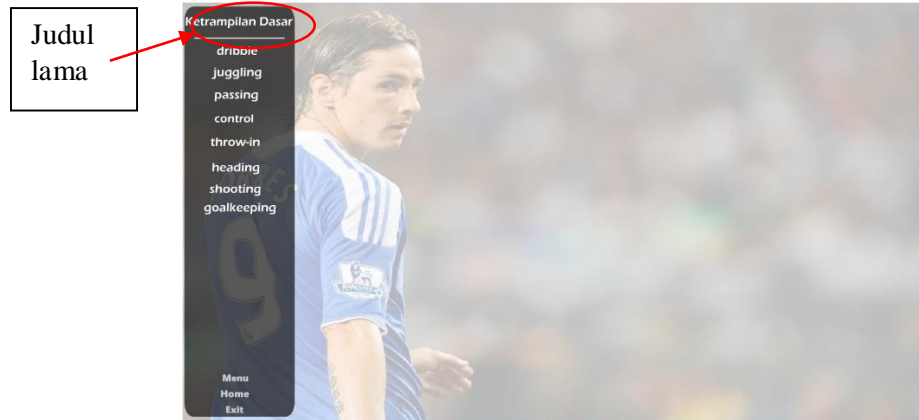
Gambar 31. Tampilan Menu Evaluasi sebelum Perbaikan



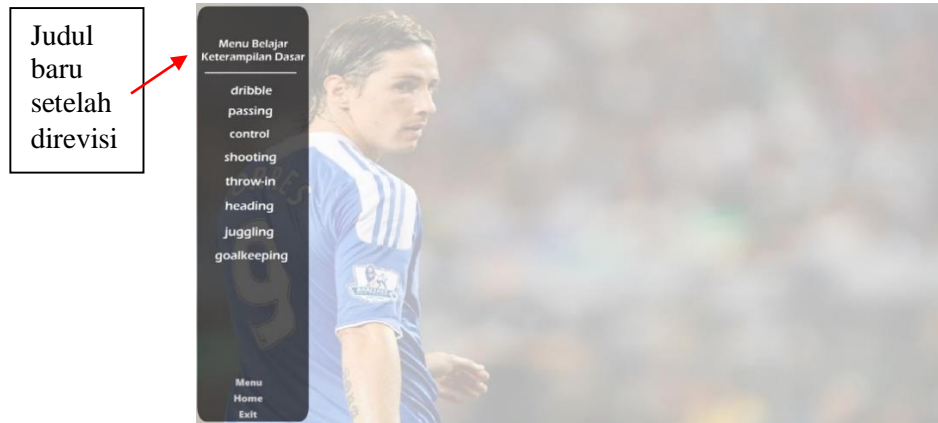
Gambar 32. Tampilan Menu Evaluasi dengan Penambahan Kunci Jawaban

b) Tahap II

- (1) Pada tampilan menu ketrampilan di dalam media pembelajaran ini masih berjudul “ketrampilan dasar”. Ahli materi menyarankan agar adanya perubahan judul yaitu Menu Belajar Ketrampilan Dasar. Saran dari ahli materi dapat dilaksanakan, untuk lebih jelasnya lihat Gambar 33 dan 34 berikut ini :

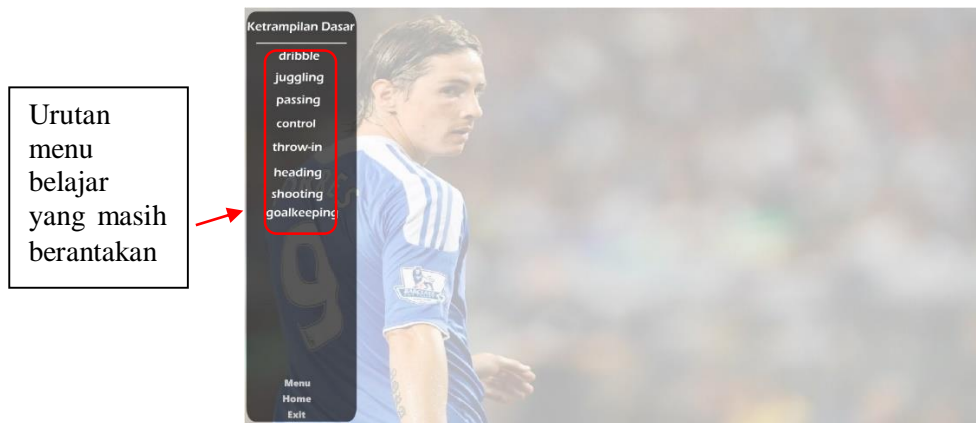


Gambar 33. Tampilan Menu Ketrampilan Sebelum Adanya Perbaikan.

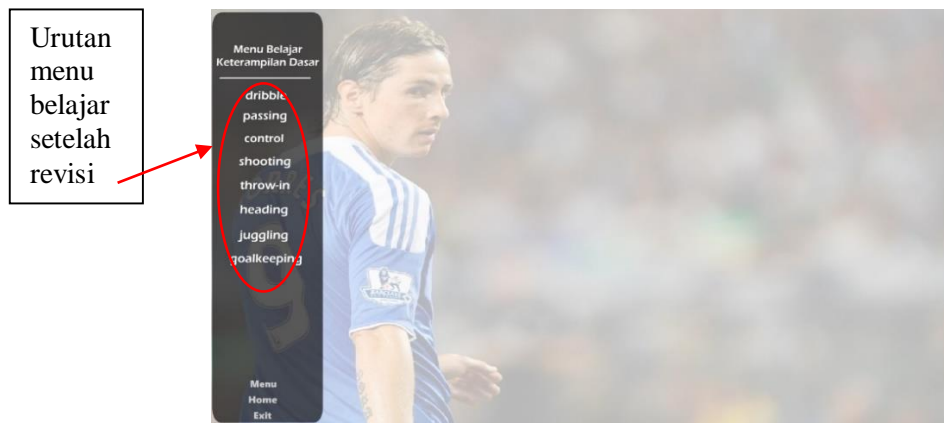


Gambar 34. Tampilan Menu Ketrampilan Sesudah Adanya Perbaikan.

- (2) Pada tampilan menu ketrampilan di dalam multimedia pembelajaran ini urutan menu belajarnya masih berantakan. Ahli materi menyarankan agar adanya perubahan urutan menu belajar ketrampilannya. Saran dari ahli materi dapat dilaksanakan, untuk lebih jelasnya lihat gambar 35 dan 36 berikut ini :



Gambar 35. Tampilan Menu Ketrampilan Sebelum Adanya Perbaikan Urutan Menu Belajar.

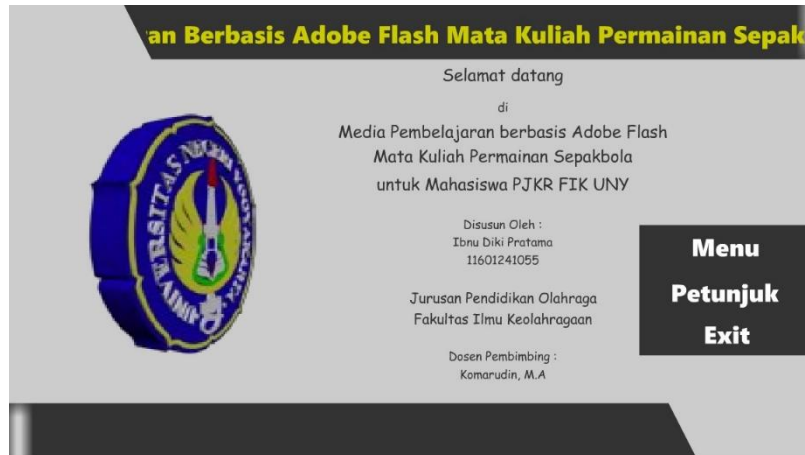


Gambar 36. Tampilan Menu Ketrampilan Sesudah Adanya Perbaikan Urutan Menu Belajar.

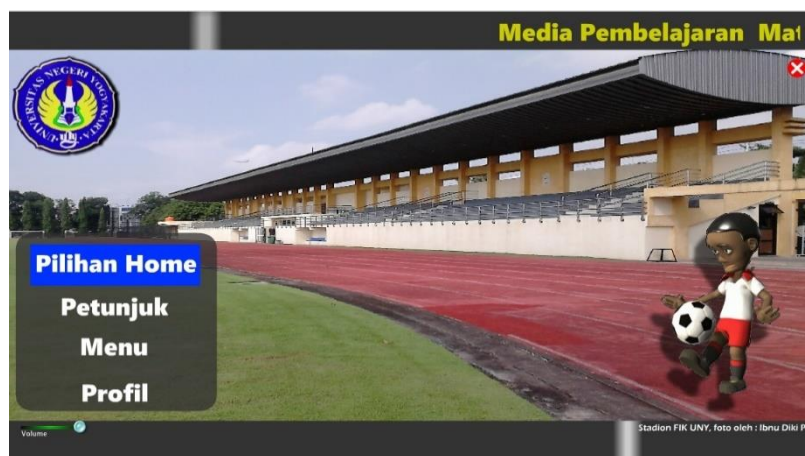
2) Revisi Berdasarkan Data Ahli Media

a) Tahap I

- (1) Pada tampilan *home* di produk awal terdapat semacam tulisan berbentuk *cover* mirip *cover* skripsi. Ahli media menyarankan agar *cover* tersebut dihapus saja. Saran dari ahli media dapat dilaksanakan, untuk lebih jelasnya lihat gambar 37 dan 38 berikut ini :



Gambar 37. Tampilan “Home” Sebelum Revisi



Gambar 38. Tampilan “Home” Setelah Revisi

- (2) Judul berjalan bertuliskan “media pembelajaran berbasis *adobe flash* mata kuliah permainan sepakbola untuk mahasiswa PJKR FIK UNY” untuk diganti menjadi “media pembelajaran mata kuliah permainan sepakbola” saja. Saran dari ahli media dapat dilaksanakan, untuk lebih jelasnya lihat gambar 39 dan 40 berikut ini :

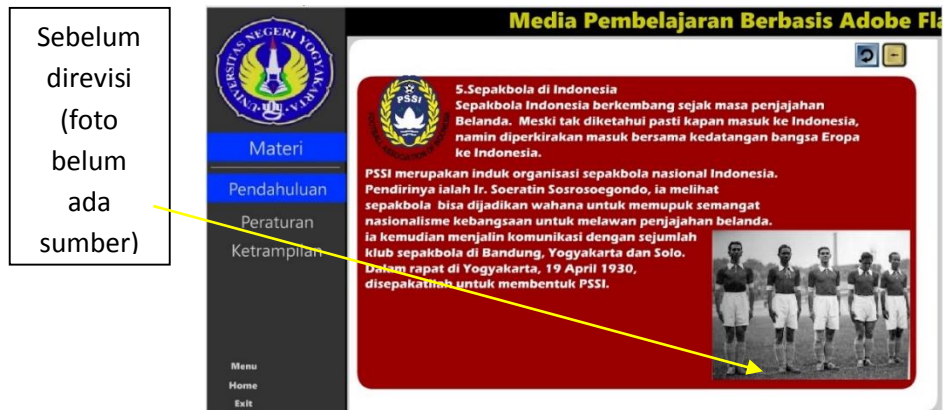


Gambar 39. Tampilan Judul Berjalan Sebelum Revisi



Gambar 40. Tampilan Judul Berjalan Setelah Revisi

- (3) Pemakaian foto dan gambar milik orang lain yang mengambil di internet belum dicantumkan sumbernya. Untuk itu ahli media menyarankan agar mencantumkan sumbernya. Saran dari ahli media dapat dilaksanakan, untuk lebih jelasnya lihat gambar 41 dan 42 berikut ini :



Gambar 41. Tampilan *Slide* Berisi Foto Sebelum Revisi



Gambar 42. Tampilan *Slide* Berisi Foto Setelah Revisi

- (4) Pada tampilan menu banyak ruang kosong yang belum termanfaatkan. Saran dari ahli media untuk memanfaatkan ruang kosong yang masih tersisa. Saran dari ahli media dapat dilaksanakan, untuk lebih jelasnya lihat gambar 43 dan 44 berikut ini :



Gambar 43. Tampilan Menu Sebelum Revisi



Gambar 44. Tampilan Menu Setelah Revisi

- (5) Pada menu materi ketrampilan sepakbola di produk awal masih memakai gambar hasil *scan* dari buku. Ahli media menyarankan agar memakai foto yang original buatan sendiri. Saran dari ahli media dapat dilaksanakan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 45 dan 46 berikut ini :



Gambar 45. Tampilan Gambar Materi Ketrampilan Sebelum Revisi

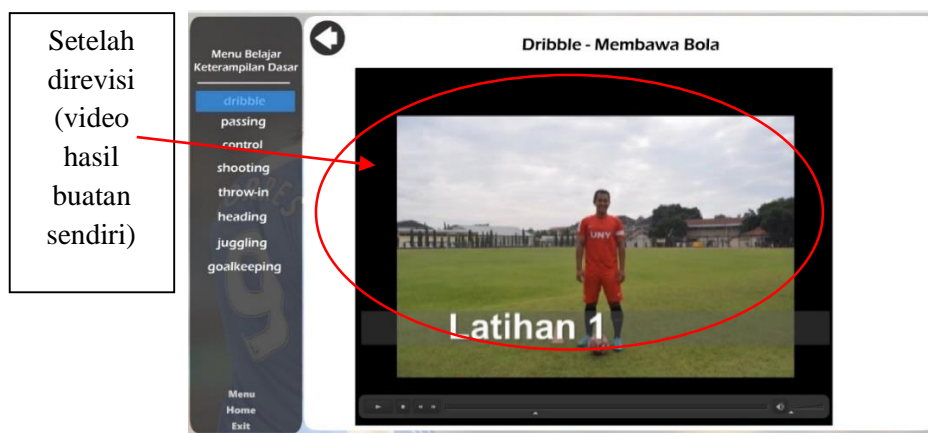


Gambar 46. Tampilan Gambar Materi Ketrampilan Sesudah Revisi

- (6) Pada menu ketrampilan di produk awal masih memakai video yang bersumber dari *youtube*. Saran dari ahli media untuk membuat video sendiri, agar lebih original. Saran dari ahli media dapat dilaksanakan, untuk lebih jelasnya lihat gambar 47 dan 48 berikut ini :



Gambar 47. Tampilan Video Materi Ketrampilan Sebelum Revisi



Gambar 48. Tampilan Video Materi Ketrampilan Sesudah Revisi

(7) Pada menu evaluasi, tampilan soal hanya sebatas menunjukkan pertanyaan, tanpa gambar penjelas. Saran dari ahli media untuk memberikan penambahan gambar penjelas. Saran dari ahli media dapat dilaksanakan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 49 dan 50 berikut ini :



Gambar 49. Tampilan Soal pada Evaluasi Sebelum Revisi



Gambar 50. Tampilan Soal pada Evaluasi Sesudah Revisi

b) Revisi II

- (1) Pada menu materi terdapat kesalahan penulisan yaitu “ketrampilan”. Saran ahli media untuk menggantinya sesuai ejaan yang disempurnakan. Saran dari ahli media dapat dilaksanakan, untuk lebih jelasnya lihat gambar 51 dan 52 berikut ini :



Gambar 51. Tampilan Menu Materi Sebelum Revisi



Gambar 52. Tampilan Menu Materi Sebelum Revisi

- (2) Pada menu Profil foto kurang resmi. Saran dari ahli media untuk menggantinya dengan foto yang lebih resmi. Saran dari ahli media dapat dilaksanakan, berikut lebih jelasnya lihat gambar 53 dan 54 berikut ini :



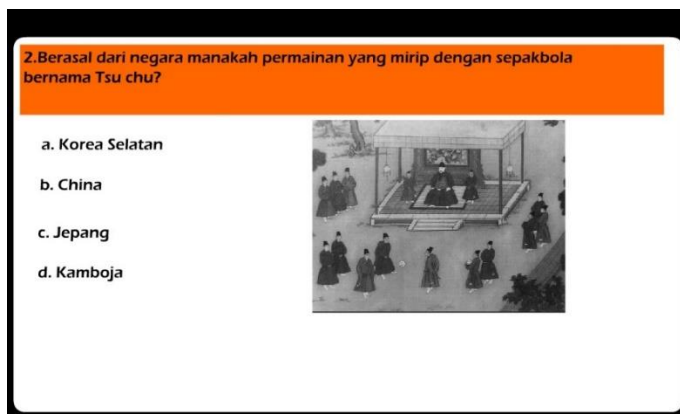
Gambar 53. Tampilan Menu Profil Sebelum Revisi



Gambar 54. Tampilan Menu Profil Sesudah Revisi

b) Revisi Tahap II

Revisi tahap II merupakan revisi atau perbaikan setelah melakukan uji coba satu lawan satu. Revisi atau perbaikan ini dilakukan sesuai saran dan masukkan dari mahasiswa yang menjadi responden uji coba satu lawan satu. Perbaikan yang dilakukan dalam revisi tahap II ini ialah dengan penambahan tombol *home* dan *exit* pada tampilan soal evaluasi. Berikut dijelaskan pada gambar 55 dan 56 ini :



Gambar 55. Tampilan Menu Evaluasi Sebelum Revisi

Didalam gambar tersebut menampilkan menu evaluasi yang belum diberi penambahan tombol *home* dan *exit* pada tampilan soal evaluasi. Berikut adalah gambar 56 merupakan perbaikan pada menu evaluasi dengan penambahan tombol *home* dan *exit*, sesuai dengan masukkan dari responden atau mahasiswa pada uji coba satu lawan satu.



Gambar 56. Tampilan Menu Evaluasi Sesudah Direvisi

D. Kajian Produk Akhir

Proses pembuatan multimedia pembelajaran ini melalui berbagai tahapan yaitu desain dan produksi sehingga menghasilkan produk awal berupa multimedia pembelajaran mata kuliah permainan sepakbola untuk mahasiswa

PJKR FIK UNY. Pada pembuatan multimedia pembelajaran ini memakai prosedur penelitian dan pengembangan. Di dalam pembuatan multimedia pembelajaran ini melalui tahapan perencanaan, produksi, dan evaluasi. Pengembangan multimedia pembelajaran ini dibantu dengan aplikasi *Adobe Flash CS3*. Setelah produksi awal dari multimedia pembelajaran ini selesai, langkah selanjutnya yaitu dengan memvalidasi multimedia pembelajaran tersebut. Proses validasi yaitu melalui penilaian dari ahli materi dan ahli media sebelum dapat diuji cobakan kepada mahasiswa pada tahap uji coba satu lawan satu. Proses validasi ahli materi terdapat dua tahap validasi. Validasi tahap I merupakan penilaian terhadap produk awal multimedia pembelajaran. Penilaian pada validasi ahli materi tahap I dijadikan dasar perbaikan untuk selanjutnya divalidasi lagi pada tahap II, sehingga produk siap untuk dilakukan uji coba. Setelah melakukan validasi kepada ahli materi, kemudian dilanjutkan untuk proses validasi kepada ahli media. Pada proses validasi oleh ahli media, didapatkan saran, dan komentar yang dijadikan bahan perbaikan multimedia pembelajaran ini. Proses validasi oleh ahli media juga melalui dua tahap, yaitu validasi tahap I dan tahap II. Pada data validasi ahli media tahap I dijadikan bahan untuk perbaikan pada validasi tahap II, hingga produk siap untuk diuji cobakan pada mahasiswa. Ahli media menyatakan multimedia pembelajaran layak untuk digunakan uji coba tanpa revisi, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji coba satu lawan satu kepada mahasiswa PJKR. Pada tahap uji coba satu lawan satu ini didapatkan pula saran dan masukan oleh mahasiswa yang digunakan untuk melakukan revisi tahap II. Revisi tahap II ini selesai

dilaksanakan, maka menghasilkan produk akhir yang siap digunakan oleh mahasiswa untuk belajar mandiri.

Pada analisis data yang dilakukan pada data validasi, penilaian terhadap multimedia pembelajaran ini termasuk dalam kriteria “baik“ dan “sangat baik” . Penilaian kriteria tersebut berasal dari ahli materi yang memberikan penilaian “sangat baik“, oleh ahli media “sangat baik”, serta penilaian oleh mahasiswa yang memberikan penilaian terhadap produk multimedia pembelajaran ini termasuk dalam kriteria “baik”. Mahasiswa menjadi tertarik untuk belajar dan dapat menggunakan multimedia pembelajaran ini sebagai referensi belajar secara mandiri.

BAB V

KESIMPULAN, KETERBATASAN, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan produk multimedia pembelajaran mata kuliah permainan sepakbola, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses dari pengembangan multimedia pembelajaran mata kuliah permainan sepakbola ini telah melalui beberapa tahap. Tahapan pengembangan multimedia pembelajaran yang telah dilalui mulai dari tahap pendahuluan, pengembangan desain pembelajaran, produksi, dan evaluasi produk. Tahap pendahuluan yaitu menentukan mata kuliah, mengidentifikasi kebutuhan, lalu menentukan materi yang akan dimasukkan ke dalam produk multimedia pembelajaran. Tahap yang kedua yaitu, mengembangkan desain pembelajaran dengan mengidentifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar, mengidentifikasi perilaku dan karakteristik mahasiswa, mengembangkan materi, mengembangkan butir tes dan strategi pembelajaran, kemudian menyusun evaluasi. Selanjutnya tahap produksi yaitu, membuat *flow chart*, menyusun naskah, mengumpulkan bahan-bahan yang akan dimasukkan ke dalam multimedia pembelajaran, lalu dilanjutkan proses pengembangan multimedia pembelajaran mata kuliah permainan sepakbola. Di dalam proses pengembangan multimedia pembelajaran ini juga meliputi pembuatan aplikasinya dan proses pembuatan video

pembelajaran ketrampilan dasar sepakbola. Tahap yang terakhir yaitu, evaluasi atau proses validasi oleh ahli materi, ahli media dan mahasiswa (uji coba satu lawan satu). Kemudian pada akhirnya menghasilkan produk akhir berupa multimedia pembelajaran mata kuliah permainan sepakbola untuk mahasiswa PJKR FIK UNY.

2. Hasil dari penilaian ahli materi mengenai kualitas multimedia pembelajaran mata kuliah permainan sepakbola ini termasuk dalam kriteria “sangat baik“, menurut ahli media mengenai kualitas multimedia pembelajaran ini termasuk dalam kriteria “sangat baik”, serta penilaian dari mahasiswa pada uji coba satu lawan satu secara keseluruhan termasuk dalam kriteria “baik”. Pada penilaian pada aspek tampilan rerata skornya 3.91 dan termasuk dalam kriteria “baik” , pada aspek isi/materi rerata skornya 4.21 dan termasuk dalam kriteria “sangat baik”, kemudian pada aspek pembelajaran termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata skornya 4.22. Penilaian dari mahasiswa secara keseluruhan terhadap aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran yaitu dengan rerata skor 4.11. termasuk dalam kriteria “baik”.

B. Keterbatasan

Penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran mata kuliah permainan sepakbola ini memiliki beberapa keterbatasan antara lain :

1. Di dalam produk multimedia pembelajaran ini belum semua materi dilengkapi dengan gambar pendukung yang jelas.

2. Di dalam materi ketrampilan gerak dasar sepakbola pada pilihan kiper, belum dilengkapi dengan video penjelasnya.

C. Implikasi Penelitian

1. Produk multimedia pembelajaran ini dapat membiasakan mahasiswa untuk belajar mandiri.
2. Sebagai bahan materi pendamping untuk mata kuliah permainan sepakbola, sehingga mahasiswa sudah mendapat bekal belajar sebelum mengikuti perkuliahan.
3. Pada akhirnya, dengan pemanfaatan multimedia pembelajaran ini, mahasiswa mampu meningkatkan prestasi belajarnya, khususnya mahasiswa PJKR.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan keterbatasan yang telah disebutkan di atas, maka dapat disarankan untuk produk multimedia pembelajaran ini sebagai berikut:

1. Hendaknya produk multimedia pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai materi pendamping oleh mahasiswa agar proses pembelajaran dapat efektif dan efisien.
2. Produk multimedia pembelajaran ini dapat diunggah ke situs internet guna dimanfaatkan oleh kalangan luas.
3. Perlu adanya masukan serta perbaikan dalam multimedia pembelajaran ini agar semakin bagus ke depannya.

4. Mahasiswa harus membiasakan belajar mandiri dengan memanfaatkan sumber belajar dari manapun, tidak hanya terpaku oleh materi yang diberikan oleh dosen saja.

Daftar Pustaka

- Agus S. Suryobroto. (2001). *Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta : UNY
- Azhar Arsyad. (2004). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raya Grafika Persada
- Basnendar Akbar.(2011). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Lemparan Pantul Mata Kuliah Permainan Bola Basket Bagi Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY*. Yogyakarta : FIK UNY
- Chandra Gamayati. (2009). *Pengembangan Multimedia Melalui Cd Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Pendidikan Kesehatan Sekolah Untuk Mahasiswa PJKR (Materi Pola Hidup Sehat dan Dampak Pola Hidup Tidak Sehat)*. Yogyakarta : FIK UNY
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Eko Yanuarto. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Peraturan Permainan Futsal berbasis Macromedia Flash*. Skripsi. Yogyakarta : FIK UNY
- Fitri Hermawan. (2010). *Kemampuan Dasar Bermain Sepakbola Siswa kelas 2 SMP Negeri 2 Pandak*. Skripsi. Yogyakarta : FIK UNY
- Hendri Firzani. (2010). *Segalanya Tentang Sepakbola*. Jakarta : Erlangga
- [Http : id.m.wikipedia.org/wiki/adobe_Flash](http://id.m.wikipedia.org/wiki/adobe_Flash) (diakses pada 12 November 2014)
- [Http : id.m.wikipedia.org/wiki/Sepakbola](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Sepakbola) (diakses pada 12 November 2014)
- [Http : ictcommunity.multiply.com](http://ictcommunity.multiply.com) (diakses pada 12 November 2014)
- Nur Rohmah Muktiani. (2008). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan SMA*. Prodi Teknologi Pembelajaran, Program Pasca Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta. Tesis S2. Yogyakarta : PPS UNY
- Sismadiyanto. (2007). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Kesehatan Sekolah*. Yogyakarta. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepakbola*. Jakarta : Depdikbud
- Sukmadinata. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Rosda Karya


- Taufika Yusuf. (2008). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Kesehatan Sekolah untuk Mahasiswa PJKR FIK UNY*. Skripsi. Yogyakarta : FIK UNY.
- Tim Kurikulum. (2009). *Kurikulum 2009 Fakultas Ilmu Keolahragaan Prodi PJKR*. Yogyakarta : FIK UNY
- Tim Wahana Komputer. (2010). *Menguasai Adobe Flash CS4*. Yogyakarta : Andi.
- Veramyta Maria Martha Flora Babang. (2009). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Mata Kuliah Pendidikan Kesehatan Sekolah Materi Perilaku Makan Sehat Dna Konsep Menu Seimbang Untuk Mahasiswa PJKR FIK UNY*. Skripsi. Yogyakarta : FIK UNY

LAMPIRAN I
SILABUS MATA KULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
***ADOBE FLASH* MATA KULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA**
UNTUK MAHASISWA PJKR FIK UNY

2015


	FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	SILABUS MATAKULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA			
	No. SIL/PJM 207/04	Revisi : 00	Tgl.1 Feb '10	Hal. 4 dari 4
	Semester 4	-	24 X Pertemuan	

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Mata Kuliah : Permainan Sepakbola
 Kode Mata Kuliah : PJM 207
 Sks : 2 SKS (Teori : 1 SKS; Praktek : 1 SKS
 Semester : 4
 Mata Kuliah Prasyarat : Permainan Sepakbola
 Dosen : Nurhadi Santoso, M. Pd.

I. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini berbobot 2 sks (1 sks teori dan 1 sks praktik) dan ditempuh oleh mahasiswa yang sudah lulus mata kuliah Dasar Gerak Sepakbola. Mahasiswa diharapkan dapat mengerti, memahami, dan mempraktikkan peraturan permainan dan pertandingan serta prinsip-prinsip pendekatan taktik sepakbola. Materi perkuliahan mencakup peraturan permainan dan pertandingan sepakbola, serta pemahaman pendekatan taktis dalam permainan sepakbola yang meliputi: mencetak angka (mempertahankan kepemilikan bola, menyerang gawang, menciptakan dan menggunakan ruang saat menyerang), mencegah gol (mempertahankan ruang, menjaga daerah gawang, merebut bola), memulai kembali permainan (lemparan ke dalam, tendangan pojok, tendangan bebas) secara metodik melalui kuliah teori dan praktik. Penilaian didasarkan pada partisipasi perkuliahan, tugas mandiri dan kelompok, ujian teori dan praktik.


Dibuat Oleh : TIM PENGAMPU	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa Oleh : KAJUR POR
--	---	--

	FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	SILABUS MATAKULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA			
	No. SIL/PJM 207/04	Revisi : 00	Tgl.1 Feb '10	Hal. 4 dari 4
	Semester 4	-	24 X Pertemuan	

II. SKEMA KERJA :


Tatap Muka	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Sumber Bahan/ Referensi
1.	Mahasiswa mampu memahami ruang lingkup permainan sepakbola dan filosofi permainan sepakbola.	Memahami ruang lingkup permainan sepakbola dan filosofi permainan sepakbola.	<ul style="list-style-type: none"> Ruang lingkup permainan sepakbola. Filosofi permainan sepakbola 	1, 3
2.	Mahasiswa mampu memahami sejarah permainan sepakbola.	Memahami sejarah permainan sepakbola.	<ul style="list-style-type: none"> Sejarah sepakbola kuno. Sejarah sepakbola Modern. Sejarah sepakbola Indonesia. 	1,3
3.	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami fasilitas permainan sepakbola.	Memahami dan mengetahui fasilitas permainan sepakbola.	<ul style="list-style-type: none"> Lapangan dan ukurannya. Perlengkapan bermain sepakbola (sepatu, seragam, dan pelindung tulang kering). 	1,3
4-5	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami peraturan permainan dan pertandingan sepakbola	Memahami dan mengetahui peraturan permainan dan pertandingan sepakbola.	<ul style="list-style-type: none"> Tujuh belas (17) pasal peraturan permainan. Peraturan khusus pertandingan. 	1,3
6.	Mahasiswa mengetahui dan memahami konsep dasar gerak sepakbola.	Memahami dan mengetahui konsep dasar gerak sepakbola.	<ul style="list-style-type: none"> Karakteristik dasar gerak sepakbola. Gerakan umum tubuh dan konsep gerak. Prasyarat kualitas fisik dan motorik. 	1
7-8.	Mahasiswa mampu mengetahui dan	Memahami dan mengetahui teknik	<ul style="list-style-type: none"> Teknik dasar tanpa bola. 	1,3

Dibuat Oleh : TIM PENGAMPU	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa Oleh : KAJUR POR
--	---	--

	FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	SILABUS MATAKULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA			
	No. SIL/PJM 207/04	Revisi : 00	Tgl.1 Feb '10	Hal. 4 dari 4
	Semester 4	-	24 X Pertemuan	


	memahami teknik dasar permainan sepakbola.	dasar permainan sepakbola.	<ul style="list-style-type: none"> • Teknik dasar dengan bola. 	
9-10.	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami strategi permainan sepakbola.	Memahami dan mengetahui strategi permainan sepakbola.	<ul style="list-style-type: none"> • Sistem/formasi sepakbola. • Strategi penyerangan. • Strategi pertahanan. 	1,3
11.	Mahasiswa mampu memahami pembelajaran permainan sepakbola dengan pendekatan taktik.	Memahami pendekatan taktik dalam permainan sepakbola.	<ul style="list-style-type: none"> • Konsep pendekatan taktik. • Dasar-dasar pendekatan taktik. 	2,4
12.	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami masalah taktik dalam permainan sepakbola.	Mengetahui dan memahami masalah taktik dalam permainan sepakbola.	<ul style="list-style-type: none"> • Mencetak gol. • Mencegah gol • Memulai permainan 	2,4
13.	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami masalah taktik mencetak gol level 1-5 dalam permainan sepakbola.	Mengetahui dan memahami masalah taktik mencetak gol level 1-5 dalam permainan sepakbola.	<ul style="list-style-type: none"> • Memelihara penguasaan bola. • Tendangan ke gawang. • Menciptakan ruang dalam serangan. • Menggunakan ruang dalam menyerang. 	2,4
14.	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami masalah taktik mencegah gol level 1-5 dalam permainan sepakbola.	Mengetahui dan memahami masalah taktik mencegah gol level 1-5 dalam permainan sepakbola.	<ul style="list-style-type: none"> • Mempertahankan ruang. • Mempertahankan gol. • Memenangkan bola. 	2,4
15.	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami masalah taktik memulai permainan level 1-5 dalam permainan sepakbola.	Mengetahui dan memahami masalah taktik memulai permainan level 1-5 dalam permainan sepakbola.	<ul style="list-style-type: none"> • Lemparan ke dalam. • Tendangan penjur. • Tendangan bebas. 	2,4

Dibuat Oleh : TIM PENGAMPU	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa Oleh : KAJUR POR
--	---	--

	FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	SILABUS MATAKULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA			
	No. SIL/PJM 207/04	Revisi : 00	Tgl.1 Feb '10	Hal. 4 dari 4
	Semester 4	-	24 X Pertemuan	

16.	Mid Semester			
17.	Mahasiswa mampu mempraktekkan masalah taktik sepakbola level 1.	Mempraktekkan masalah taktik sepakbola mencetak gol level 1.	• Masalah taktik mencetak gol.	2,4
18.	Mahasiswa mampu mempraktekkan masalah taktik sepakbola level 1.	Mempraktekkan masalah taktik sepakbola mencegah gol level 1.	• Masalah taktik mencegah gol.	2,4
19.	Mahasiswa mampu mempraktekkan masalah taktik sepakbola level 1.	Mempraktekkan masalah taktik sepakbola memulai permainan level 1.	• Masalah taktik memulai permainan.	2,4
20.	Mahasiswa mampu mempraktekkan masalah taktik sepakbola level 2.	Mempraktekkan masalah taktik sepakbola mencetak gol level 2.	• Masalah taktik mencetak gol.	2,4
21.	Mahasiswa mampu mempraktekkan masalah taktik sepakbola level 2.	Mempraktekkan masalah taktik sepakbola mencegah gol level 2.	• Masalah taktik mencegah gol.	2,4
22.	Mahasiswa mampu mempraktekkan masalah taktik sepakbola level 2.	Mempraktekkan masalah taktik sepakbola memulai permainan level 2.	• Masalah taktik memulai permainan.	2,4
23.	Mahasiswa mampu mempraktekkan masalah taktik sepakbola level 3.	Mempraktekkan masalah taktik sepakbola mencetak gol level 3.	• Masalah taktik mencetak gol.	2,4
24.	Mahasiswa mampu mempraktekkan masalah taktik sepakbola level 3.	Mempraktekkan masalah taktik sepakbola mencegah gol level 3.	• Masalah taktik mencegah gol.	2,4
25.	Mahasiswa mampu mempraktekkan masalah taktik sepakbola level 3.	Mempraktekkan masalah taktik sepakbola memulai permainan level 3.	• Masalah taktik memulai permainan.	2,4
26.	Mahasiswa mampu mempraktekkan masalah taktik sepakbola level 4.	Mempraktekkan masalah taktik sepakbola mencetak gol level 4.	• Masalah taktik mencetak gol.	2,4

Dibuat Oleh : TIM PENGAMPU	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa Oleh : KAJUR POR
--	---	--

	FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	SILABUS MATAKULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA			
	No. SIL/PJM 207/04	Revisi : 00	Tgl.1 Feb '10	Hal. 4 dari 4
	Semester 4	-	24 X Pertemuan	

27.	Mahasiswa mampu mempraktekkan masalah taktik sepakbola level 4.	Mempraktekkan masalah taktik sepakbola mencegah gol level 4.	• Masalah taktik mencegah gol.	2,4
28.	Mahasiswa mampu mempraktekkan masalah taktik sepakbola level 4.	Mempraktekkan masalah taktik sepakbola memulai permainan level 4.	• Masalah taktik memulai permainan.	2,4
29.	Mahasiswa mampu mempraktekkan masalah taktik sepakbola level 5.	Mempraktekkan masalah taktik sepakbola mencetak gol level 5.	• Masalah taktik mencetak gol.	2,4
30.	Mahasiswa mampu mempraktekkan masalah taktik sepakbola level 5.	Mempraktekkan masalah taktik sepakbola mencegah gol level 5.	• Masalah taktik mencegah gol.	2,4
31.	Mahasiswa mampu mempraktekkan masalah taktik sepakbola level 5.	Mempraktekkan masalah taktik sepakbola memulai permainan level 5.	• Masalah taktik memulai permainan.	2,4
32.	Ujian akhir semester			


III. PENILAIAN

No.	Jenis Tagihan	Bobot (%)
1	Partisipasi	15 %
2	Tugas dan praktek	35 %
3	Ujian tengah semester	20 %
4	Ujian semester	30 %
Jumlah		100 %

IV. REFERENSI

1. Komarudin. (2005). *Diktat Pembelajaran Dasar Gerak Sepakbola*. Yogyakarta: FIK UNY.

Dibuat Oleh : TIM PENGAMPU	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa Oleh : KAJUR POR
--	---	--

	FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
	SILABUS MATAKULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA			
	No. SIL/PJM 207/04	Revisi : 00	Tgl.1 Feb '10	Hal. 4 dari 4
	Semester 4	-	24 X Pertemuan	

2. Linda L. Griffin. (1997). *Teaching Sport Concept and Skills: A Tactical Games Approach*. USA: Human Knetics.
3. Remmy Muchtar. (1992). *Orpil Sepakbola*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen Dikti, Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
4. Toto Subroto. (2001). *Pembelajaran Keterampilan dan Konsep Olahraga di Sekolah Dasar: Sebuah Pendekatan Permainan Taktis*. Jakarta: Depdiknas, Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Dibuat Oleh : TIM PENGAMPU	Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi dokumen tanpa ijin tertulis dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta	Diperiksa Oleh : KAJUR POR
--	---	--

LAMPIRAN II
MATERI CD PEMBELAJARAN



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH MATA KULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA
UNTUK MAHASISWA PJKR FIK UNY**

2015

A. Sejarah Sepakbola

Tak ada seorangpun yang dapat menyebut kapan persisnya sepakbola lahir. Namun, jejaknya sudah terekam dalam sejumlah literatur peradaban kuno manusia. Bangsa Cina, Romawi dan Yunani disebut-sebut telah memainkan permainan yang mirip dengan sepakbola, sejak sebelum masehi. Sejarawan olahraga, Bill Murray dalam bukunya, “The World Game: History of Soccer” menyebut sepakbola sudah dimainkan sejak 2500 sebelum masehi. Saat itu, orang-orang Mesir Kuno sudah mengenal permainan membawa dan menendang bola, yang dibuat dari buntalan kain linen.

1. Episkyros

Sejarah Yunani mencatat permainan yang mirip sepakbola dengan sebutan episkyros, atau permainan menggunakan bola. Bukti itu, tergambar pada relief-relief di dinding museum Nasional Arkeologi di Athena, Yunani yang melukiskan anak muda memegang bola bulat dan memainkannya dengan paha.

2. Tsu chu

Di Cina, dalam sebuah dokumen militer disebutkan, sejak 2500 SM, pada masa pemerintahan Dinasti Tsin dan Han, orang-orang sudah memainkan permainan bola yang disebut Tsu Chu. Tsu artinya “menendang bola dengan kaki”. Sedangkan Chu, berarti “bola dari kulit dan ada isinya”. Mereka bermain dengan bola yang terbuat dari kulit binatang dan berisi bulu dan rambut, dengan cara menendang serta menggiringnya ke sebuah jaring sutra yang dibentangkan pada dua tiang 10 m dan lebar 40 cm.

3. Kemari

Perkembangan Kemari di Jepang, yang disebut-sebut mirip sepakbola, sesungguhnya merupakan perkembangan dari Tsu Chu di Cina. Kemari (juga disebut Kennat) dimainkan pertama kali pada tahun 600 masehi. Bolanya terbuat dari kulit tipis kijang yang dijahit hingga rekat dan berisi udara. Uniknya, para pemain berjumlah delapan orang memainkan ‘bola’ agar tetap di udara dan tak menyentuh tanah.

Lapangan yang digunakan untuk bermain disebut Kikutsubo. Mereka bekerjasama tanpa ada yang menang ataupun kalah.

4. Mesir

Pada zaman Mesir Kuno permainan yang menyerupai sepakbola sudah dimainkan. Terbukti pada peninggalan-peninggalan Mesir Kuno dalam bentuk relief, hal ini tergambar orang-orang sedang bermain sepakbola.

5. Italia

Pada abad pertengahan sudah dimainkan suatu permainan yang menyerupai sepakbola dengan sebutan "Haspartum". Kemudian permainan tersebut berkembang dengan sebutan "Gioco del Calcio". Sampai sekarang permainan ini masih dimainkan oleh rakyat Fiorentina

6. Inggris

Ada yang berpendapat bahwa di Inggris, sepakbola yang mereka mainkan berasal dari Yunani (episkyros) dan dari Romawi (haspartum). Yang jelas permainan serupa sepakbola di Inggris itu, sudah dimainkan sejak 2000 tahun yang lalu, hal ini terbukti pada abad XI, tengkorak-tengkorak dari penjajah bangsa Viking ditendang-tendang secara beramai-ramai menyerupai permainan sepakbola. Oleh karena tengkorak manusia terlalu keras, maka diganti dengan usus lembu yang digembungkan.

7. FIFA

FIFA merupakan badan sepakbola dunia. FIFA dibentuk oleh 7 negara yaitu Prancis, Belgia, Denmark, Belanda, Spanyol (diwakili klub Madrid), Swedia dan Swis. Ketujuh negara tersebut mendeklarasikan FIFA di Paris Prancis pada Mei 1904. Pada hari itu Jerman ikut bergabung. Meski berjalan agak lambat, jumlah anggota FIFA terus berkembang. Jika pada tahun 1912, anggota FIFA baru mencapai 21 negara, kini jumlah anggota FIFA mencapai 208 anggota atau lebih

banyak dari pada jumlah anggota PBB. FIFA World Cup merupakan kompetisi tertinggi sepakbola Dunia yang digelar 4 tahun sekali.

8. Sejarah Sepakbola di Indonesia

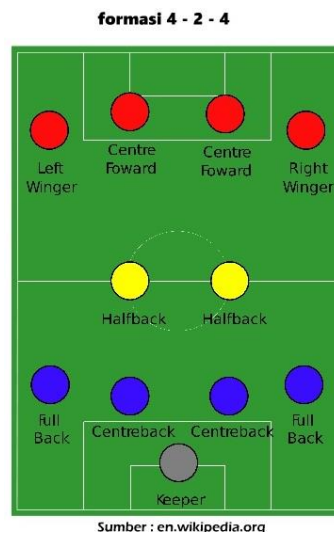
Sepakbola Indonesia berkembang sejak masa penjajahan Belanda. Meski tak diketahui pasti kapan masuk ke Indonesia, namun diperkirakan masuk bersama kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia. PSSI merupakan induk organisasi sepakbola nasional Indonesia. Pendirinya ialah Ir. Soeratin Sosrosoegondo, ia melihat sepakbola bisa dijadikan wahana untuk memupuk semangat nasionalisme kebangsaan untuk melawan penjajahan belanda, ia kemudian menjalin komunikasi dengan sejumlah klub sepakbola di Bandung, Yogyakarta dan Solo. Dalam rapat di Yogyakarta, 19 April 1930, disepakatilah untuk membentuk PSSI.

B. Formasi dan Posisi Pemain Sepakbola

1. Formasi

Seperti pasukan hendak berperang, dalam setiap pertandingan semua tim sepakbola membutuhkan strategi dan taktik untuk melawan tim lain. Strategi ini salah satunya diwujudkan dalam bentuk penyusunan struktur pemain secara terorganisir yang disebut formasi. Formasi ini biasanya merujuk pada jumlah pemain dan penentuan posisi mereka dari mulai bertahan hingga penyerang.





2. Posisi Pemain Sepakbola

a. Penyerang

1) *Striker*

Striker berbeda dengan *centre forward*. *Striker* lebih dikenal dengan kemampuannya melepaskan diri dari sergapan pemain bertahan lawan dan menerobos ke jantung pertahanan lawan sehingga mampu menerima umpan di posisi untuk mencetak gol.

Mereka biasanya adalah pemain dengan kemampuan berlari cepat dan membawa bola yang baik. Seorang *striker* yang baik harus memiliki kemampuan untuk menembak bola dengan akurat dan kuat menggunakan kedua kaki yang sama bagusnya.

2) *Second striker*

Selain membantu *striker* utama, posisi ini adakalanya lebih banyak bertugas sebagai seorang *playmaker*. Posisi “penyerang bayangan”, berada tepat di belakang penyerang murni. Tugas penyerang bayangan lebih rumit karena selain menerima umpan dari pemain belakang, juga terkadang harus memberi umpan terhadap pemain di depannya (penyerang murni). Penyerang bayangan lebih mengutamakan teknik.

3) *Centre forward*

Pemain di posisi ini biasanya seseorang yang bertubuh kuat dan tinggi, yang mampu menang dalam duel udara memperebutkan bola-bola umpan jarak jauh dan menahan bola hingga rekan-rekannya dapat ikut menyerang. Pemain dengan kapasitas seperti ini biasanya menjadi pengumpan bagi rekan-rekan penyerang lainnya untuk mencetak gol, meski tak menutup kemungkinan dia sendiri menciptakan gol ke gawang lawan.

b. Pemain tengah

1) Pemain tengah menyerang

Pemain yang berada di posisi ini ditempatkan didepan posisi *midfielder* lain agar bisa memberikan umpan (*assist*) untuk mencetak gol. Posisi ini juga sangat berpengaruh dan membutuhkan pemain dengan kemampuan teknis berupa kemampuan membawa bola, mengumpan dan menendang bola dengan bagus.

2) *Centre midfielder*

Tugas utama *centre midfielder* yaitu menyusun serangan. Posisinya memungkinkan untuk mencari celah dalam pertandingan untuk melakukan serangan sehingga *centre midfielder* bertugas sebagai pengatur serangan. Meski begitu, ada pula *centre midfielder* yang bertugas membantu *back* di barisan pertahanan.

3) *Playmaker* bayangan

Beberapa pemain lebih senang membangun serangan saat berada di posisi mundur dan seringkali diciptakan oleh *playmaker* bayangan. Terutama karena kemampuan mereka mengembangkan dan mendikte pertandingan dari posisi di belakang. Dengan peran penting seperti itu, mereka tak bisa diklasifikasikan sebagai pemain tengah bertahan. Kemampuan yang harus dimiliki yaitu memberikan passing jarak jauh, stamina, dan kondisi fisik yang prima, memberikan umpan pendek serta memiliki kreativitas dan inovasi

4) Pemain sayap (*winger*)

Pemain dengan posisi ini ditempatkan pada bagian sayap sayap tengah lapangan. Pada mulanya *winger* cukup bertugas menjaga pemain lawan hingga garis tengah dan tak harus turun membantu pertahanan. Namun, konsep awal ini berubah pada saat Piala Dunia 1966, manajer tim Inggris Alf Ramsey menyusun tim dengan mengabaikan tugas *winger* sesungguhnya dan menjadikannya ikut bertugas membantu pertahanan sehingga tim Inggris saat itu sempat dijuluki “Keajaiban Tanpa Sayap” (*Wingless Wonders*)

c. Pemain belakang

1) *Libero* (*sweeper*)

Tugas *sweeper* lebih multiguna ketimbang tugas bek tengah. Bahkan, posisi *sweeper* lebih cair daripada pemain bertahan lainnya. Ia dapat berada diposisi kiri maupun kanan atau kadang membantu bek tengah. Karena itu, sebagian menyamakan tugas *sweeper* dengan seorang *libero*. Meski begitu, seorang *sweeper* diharapkan menjadi motor untuk membangun serangan balik sehingga membutuhkan kemampuan menguasai dan mengumpan bola dengan baik. Posisi *sweeper* biasanya berada

lebih maju daripada posisi bek lainnya sehingga bisa mendistribusikan bola atau memotong umpan lawan.

2) Bek tengah (*centre back*)

Dengan posisinya ditengah bek lain, tugas bek tengah, atau juga kerap disebut *stopper* yaitu menghentikan serangan lawan, khususnya *striker* lawan, untuk menciptakan gol. Dan, membawa atau menendang bola keluar dari area penalti. Saat ini kebanyakan tim menggunakan empat pemain sebagai pemain bertahan, maka posisi bek tengah dipegang dua pemain sekaligus. Keduanya ditempatkan didepan kiper. Tugas keduanya yaitu menjaga wilayah gawang, dimana setiap bek tengah memiliki tanggungjawab wilayah masing-masing dan tugas mengawal pemain lain (*man to man marking*)

3) Bek Sayap (*Wing Back*)

Bek sayap adalah variasi baru dari bek penuh dengan beban utama yaitu membantu penyerangan. Istilah bek sayap ini biasanya digunakan pada formasi 3-5-2 sehingga biasa dianggap sebagai bagian pemain tengah, atau menjadi bek penuh dalam formasi 5-3-2. Jadi, bek sayap biasanya merupakan kombinasi antara pemain sayap dan *full back*

4) Bek penuh (*full back*)

Memiliki tugas bertahan yang cukup luas. Tugas utamanya yaitu mencegah pemain lawan memberikan umpan silang atau memotong bola kembali ke area penalti. Dalam beberapa tim, tugas *full back* juga menjaga ketat penyerang lawan. *Full back* bertanggungjawab dalam menahan pemain sayap dan penyerang lawan lainnya serta menjaga disiplin dengan mencegah rekan bek lainnya keluar dari garis pertahanan.

d. Kiper

Tanggung jawab kiper :

- 1) Menjaga gawang dengan secara fisik mencegah tembak bola menggunakan setiap bagian tubuhnya. Kiper dilarang memegang bola di luar area gawang.
- 2) Melakukan tendangan bebas dari wilayah area gawangnya (*goal kick*)
- 3) Mengatur pemain bertahan saat lawan mendapat kesempatan tendangan bebas atau tendangan sudut. Termasuk menyusun dinding pemain bertahan saat tendangan bebas langsung.

C. Peraturan Permainan Sepakbola

1. Peraturan 1 tentang lapangan

2. Peraturan 2 tentang bola

a. Spesifikasi bola adalah:

- 1) Berbentuk bulat/bundar
- 2) Terbuat dari kulit atau bahan lain yang sesuai
- 3) Lingkaran tidak lebih dari 70 cm (28 inci) dan tidak kurang dari 68 cm (27 inci)
- 4) Berat bola tidak lebih dari 459 gram dan tidak kurang dari 410 gram pada saat dimulainya pertandingan
- 5) Tekanan udara 0,6 – 1,1 atm (600-1100 g/cm²) pada permukaan laut

b. Pergantian bola yang rusak:

- 1) Jika bola rusak atau kurang berfungsi dengan baik ketika pertandingan sedang berlangsung maka:
 - a) Pertandingan harus dihentikan sementara.
 - b) Pertandingan dilanjutkan dengan menjatuhkan bola pengganti pada tempat dimana bola pertama mengalami kerusakan
- 2) Jika bola pecah atau rusak ketika dalam permainan pada waktu pertandingan akan dilakukan tendangan permulaan, tendangan gawang, tendangan sudut, tendangan hukuman atau lemparan ke dalam: maka pertandingan dilanjutkan sesuai dengan keadaan

saat itu. Penggantian bola selama pertandingan berlangsung tidak dapat dilakukan tanpa ijin/perintah wasit

3. Pemain

a. Jumlah Pemain

- 1) Suatu pertandingan dimainkan oleh 2 tim, masing-masing tim paling banyak terdiri dari 11 pemain dan satu diantaranya menjadi penjaga gawang.
- 2) Suatu pertandingan tidak boleh dimulai apabila pemain dari salah satu tim kurang dari 7 orang.

b. Pergantian pemain yang diijinkan dalam suatu pertandingan resmi yang diorganisir sesuai dengan ketentuan FIFA, Konfederasi atau Asosiasi-Asosiasi anggota, maksimal sebanyak tiga pemain pengganti. Peraturan kompetisi harus menentukan berapa orang pemain yang boleh/dapat diganti, mulai dari tiga sampai maksimal tujuh orang.

c. Pemain cadangan, dalam semua pertandingan, nama-nama pemain cadangan harus diberikan kepada wasit sebelum pertandingan dimulai. Pemain yang namanya tidak terdaftar dalam pemain cadangan tersebut tidak boleh ikut serta dalam pertandingan.

d. Prosedur pergantian pemain:

Untuk menggantikan seseorang pemain melalui penggantian pemain, ketentuan berikut harus dipenuhi:

- 1) Wasit diberitahukan terlebih dahulu sebelum pelaksanaan pergantian pemain yg diinginkan.
- 2) Pemain pengganti hanya boleh masuk lapangan setelah pemain yang digantikan meninggalkan lapangan dan menerima isyarat dari wasit.
- 3) Pemain pengganti hanya boleh masuk lapangan permainan dari garis tengah dan selama pertandingan terhenti
- 4) Pergantian pemain selesai dilaksanakan ketika pemain pengganti telah masuk ke lapangan permainan. Dari saat itu,

pemain pengganti resmi menjadi pemain dan pemain yang telah digantikan tidak lagi menjadi pemain dalam pertandingan tersebut.

- 5) Pemain yang telah digantikan tidak boleh lagi ikut serta dalam pertandingan tersebut.
- 6) Semua penggantian pemain tergantung kepada kewenangan dan kekuasaan wasit, apakah boleh atau tidak masuk lapangan untuk bermain.

e. Penggantian Penjaga Gawang

Setiap pemain lainnya dapat/boleh berganti tempat dengan penjaga gawang, asalkan: Wasit telah diberitahu sebelum penggantian dilaksanakan. Penggantian dilakukan selama pertandingan berhenti.

f. Sanksi

- 1) Jika pemain pengganti masuk ke lapangan permainan tanpa ijin wasit:
 - a) Permainan dihentikan.
 - b) Pemain pengganti tersebut diberi peringatan dengan hukuman kartu kuning dan diminta meninggalkan lapangan permainan.
 - c) Permainan dilanjutkan/dimulai dengan tendangan bebas tidak langsung, ditempat dimana bola berada pada saat permainan dihentikan sementara.
- 2) Jika seorang pemain telah menggantikan posisi penjaga gawang sebelum ijin penggantian diberikan oleh wasit:
 - a) Permainan terus dilanjutkan.
 - b) Pemain bersangkutan diberi peringatan dgn menunjukan kartu kuning pada saat bola berada di luar permainan.
- 3) Memulai kembali permainan, jika wasit menghentikan permainan untuk memberikan peringatan. Permainan dimulai kembali dengan tendangan bebas tidak langsung yang dilakukan

oleh pemain tim lawan dari tempat dimana bola berada pada saat permainan dihentikan.

4) Pemain dan Pemain Pengganti Diusir

Pemain yang telah diusir sebelum tendangan permulaan (*kick-off*) dilaksanakan dapat/boleh digantikan dengan salah seorang pemain pengganti yang telah didaftarkan.

5) Keputusan Dewan Asosiasi Sepakbola Internasional:

Sehubungan dengan keberatan terhadap peraturan 3, jumlah minimal pemain dalam suatu tim diserahkan pada kebijakan asosiasi-asosiasi anggota. Official suatu tim dapat/boleh memberikan instruksi mengenai taktik kepada para pemain selama pertandingan berlangsung dan harus kembali keposisinya setelah memberikan instruksi. Seluruh official harus tetap berada dalam batas-batas daerah teknik & harus berperilaku yang bertanggungjawab.

4. Peraturan 4 tentang Perlengkapan Pemain

- a. Pemain dilarang mengenakan perlengkapan apapun yang dapat membahayakan dirinya/pemain
- b. Tiap penjaga gawang harus memakai kaos yang warnanya berbeda dengan warna kaos pemain lainnya, wasit, dan asisten wasit.
- c. Baju kaos/kemeja olahraga, jika memakai pakaian dalam warnanya harus sama dengankaos/kemeja olahraga yang dipakai.
- d. Celana pendek
- e. Kaos kaki
- f. Pelindung tulang kering (*shinguards*) sepatu
 - a) Seluruhnya tertutup oleh kaos kaki
 - b) Terbuat dari bahan yang sesuai (karet, plastik, atau bahan yang sejenis.
 - c) Memberikan tingkat perlindungan yang memadai
- g. Jika terjadi pelanggaran tentang perlengkapan, maka :
 - 1) Permainan tidak perlu dihentikan.

- 2) Wasit memerintahkan pemain yang melakukan kesalahan agar meninggalkan lapangan permainan untuk membetulkan perlengkapan yang dikenakan.
- 3) Pemain meninggalkan lapangan permainan pada saat bola diluar. Pemain meninggalkan lapangan permainan untuk membetulkan perlengkapan yang dikenakan, tidak boleh kembali dalam lapangan tanpa seijin wasit.
- 4) Sebelum mengijinkan pemain tersebut masuk kembali ke dalam lapangan permainan, wasit harus memastikan bahwa perlengkapan yang dipakai pemain sudah benar.

5. Peraturan 4 tentang Wasit

Wewenang wasit : Setiap pertandingan sepakbola dipimpin oleh seorang wasityang wewenangnyanya mutlak dalam menegakkan peraturan permainan pada pertandingan dimana dia ditugaskan. Kekuasaan & tugas wasit :

- a. Menegakkan peraturan permainan
- b. Memimpin pertandingan bekerjasama dengan assistant wasit dan bila perlu dengan ofisial keempat.
- c. Memastikan bahwa setiap bola yang dipakai telah memenuhi persyaratan.
- d. Memastikan bahwa perlengkapan yang dipakai pemain telah memenuhi persyaratan.
- e. Bertindak sebagai pencatat waktu dan mencatat hasil pertandingan.
- f. Membuat keputusan menghentikan, menunda atau mengakhiri pertandingan atas setiap pelanggaran peraturan.
- g. Membuat keputusan menghentikan,menunda atau mengakhiri pertandingan karena adanya gangguan/campur tangan pihak luar dalam bentuk apapun.
- h. Menghentikan pertandingan, jika menurut pendapat wasit seorang pemain mengalami cedera serius dan memastikan bahwa pemain tersebut telah diangkut keluar lapangan.

- i. Permainan tetap dilanjutkan sampai bola di luar permainan, menurut pendapat wasit, pemain hanya mengalami cedera ringan.
 - j. Memberikan hukuman terhadap pelanggaran yg paling berat, apabila seorang pemain pada waktu yang bersamaan melakukan pelanggaran lebih dari satu kali.
 - k. Menjalankan tindakan disiplin terhadap pemain yang melakukan pelanggaran, baik berupa peringatan dengan kartu kuning atau pengusiran dari lapangan permainan dengan kartu merah. Wasit tidak harus segera mengambil tindakan ini dengan segera, tapi harus melakukannya ketika bola bola tidak dalam permainan.
 - l. Melakukan tindakan terhadap official tim yang bertindak dengan cara-cara yang tidak bertanggung jawab, dan mengusir/mengeluarkan mereka dari lapangan permainan dan daerah sekitarnya apabila menurut pendapatnya hal itu diperlukan.
 - m. Bertindak atas saran dari assitant wasit mengenai insiden yang tidak diketahuinya.
 - n. Melarang orang yang tidak berkepentingan masuk lapangan permainan.
6. Peraturan 6 tentang Asisten Wasit
- Dua orang asisten wasit memiliki tugas tergantung dari keputusan wasit, yaitu: memberi isyarat kepada wasit
- a. Bahwa keseluruhan bagian bola telah keluar lapangan permainan.
 - b. Pihak mana yang berhak untuk suatu tendangan sudut, tendangan gawang atau lemparan ke dalam.
 - c. *Offside*
 - d. Pelanggaran/insiden lain yang tidak terlihat/dilihat oleh wasit.
 - e. Pelanggaran jika asisten wasit lebih dekat dengan kejadian tersebut.
 - f. Pada saat penalti, penjaga gawang telah bergerak ke depan sebelum bola ditendang,dan apabila bola telah melewati garis gawang.
7. Waktu
- a. Waktu yang diberikan pada saat terjadi tendangan pinalti :

Jika tendangan pinalti harus dilakukan/diulang, lama pertandingan dari setiap babak harus diperpanjang sampai tendangan pinalti selesai dilaksanakan secara sempurna.

b. Lama Waktu Babak Permainan

- 1) Pertandingan berlangsung dalam 2 babak
- 2) Tiap babak waktunya 45 menit, kecuali ada ketentuan lain sebelum pertandingan.

c. Tentang Istirahat

- 1) Waktu istirahat tidak lebih dari 15 menit.
- 2) Lama waktu istirahat dapat diubah hanya atas persetujuan wasit.
- 3) Tambahan waktu dapat diberikan pada setiap babak untuk seluruh waktu yang hilang pada babak tersebut, yaitu: pergantian pemain, penilaian terhadap pemain yang cedera, pemindahan pemain yang cedera keluar lapangan permainan untuk mendapatkan perawatan
- 4) Waktu yang dibuang
- 5) Sebab-sebab lain

8. Peraturan 8 tentang Memulai Pertandingan

a. Sebelum pertandingan babak pertama dimulai wasit melakukan tos/undian untuk memilih tempat :

- 1) Tim yang menang tos berhak memilih tempat.
- 2) Tim yang kalah tos berhak melakukan *kick off* babak pertama
- 3) Pada babak kedua, masing-masing tim bertukar tempat.

b. *Kick off* adalah suatu cara untuk memulai atau memulai kembali permainan:

- 1) Pada saat dimulainya sebuah pertandingan
- 2) Setelah terciptanya gol
- 3) Pada permulaan babak kedua
- 4) Pada awal babak dari masing-masing babak diperpanjang waktu, bila ada perpanjangan waktu
- 5) Gol dapat tercipta langsung dari *kick-off*.

c. Prosedur *kick off* :

- 1) Seluruh pemain berada pada daerahnya sendiri
- 2) Tim lawan dari tim yg melakukan *kick-off* berada minimal 9,15m dari bola, sampai bola dalam permainan
- 3) Bola diletakkan pada titik tengah
- 4) Wasit memberi isyarat dengan peluit
- 5) Bola sudah dalam permainan apabila setelah ditendang bola bergerak ke depan daerah lawan
- 6) Penendang *kick-off* tidak boleh menyentuh bola dua kali sampai disentuh/menyentuh pemain lainnya terlebih dahulu.

d. Pelanggaran yang terjadi saat *kick off*

Jika penendang *kick-off* menyentuh bola untuk kedua kalinya sebelum disentuh pemain lainnya maka:diberikan tendangan bebas tidak langsung kepada tim lawan yang harus dilakukan dari tempat dimana pelanggaran terjadi. Untuk pelanggaran lainnya dari prosedur *kick-off* maka : tendangan *kick-off* diulang

e. *Dropped ball*, menjatuhkan bola adalah salah satu cara untuk memulai kembali pertandingan setelah wasit merasaperlu untuk sementara waktu menghentikan permainan, sedangkan bola sedang dalam permainan.

9. Peraturan 9 tentang Bola Di Dalam dan Di Luar Permainan

a. Bola di Dalam Permainan

Bola memantul dari tiang gawang, mistar gawang atau tiang bendera sudut dan berada dalam lapangan permainan. Bola memantul baik dari tubuh wasit atau asisten wasit jika mereka berada dalam lapangan permainan.

b. Bola di Luar Permainan

Bola sepenuhnya melewati garis gawang atau garis samping apakah berada ditanah atau udara. Permainan dihentikan oleh wasit.

10. Peraturan 10 tentang Cara Mencetak Gol

a. Tim Pemenang

- 1) Tim yang mencetak gol lebih banyak dalam suatu pertandingan adalah pemenangnya.
 - 2) Jika gol yang dicetak kedua tim sama banyak atau tidak ada gol sama sekali, pertandingan dinyatakan seri/*draw*.
- b. Gol Tercipta
- 1) Bola sepenuhnya melewati garis gawang, diantara dua tiang gawang dan di bawah mistar.
 - 2) Asalkan sebelum itu tidak terjadi pelanggaran terhadap peraturan permainan yang dilakukan oleh tim yang memasukkan gol

11. Peraturan 11 tentang *Offside*

a. Posisi *Offside*

- 1) Bukan pelanggaran apabila hanya berada pada posisi *offside*.
- 2) Seorang pemain berada pada posisi *offside* jika: Pemain berada lebih dekat ke garis gawang lawan daripada bola dan pemain lawan yang kedua terakhir.
- 3) Seorang pemain tidak berada pada posisi *offside* : berada pada daerah permainan sendiri. Sejajar dengan pemain lawan yang kedua terakhir sejajar dengan dua pemain lawan terakhir.

b. Pelanggaran pada *Offside*

Seorang pemain yg berada pd posisi *offside* dapat dihukum jika, pada saat itu bola menyentuh atau sedang dimainkan oleh seorang rekannya, posisi dia menurut pendapat wasit, terlibat aktif dalam permainan dengan : mencampuri jalannya permainan, mengganggu/menghalangi pemain lawan, memperoleh keuntungan dengan berada pada posisi *offside*.

c. Yang bukan pelanggaran pada posisi *offside*

- 1) Pemain yang berada pada posisi *offside*, tidak melanggar *offside* jika pemain menerima bola langsung dari:
- 2) Tendangan gawang
- 3) Lemparan ke dalam

4) Tendangan sudut

d. Sanksi pada *offside*

- 1) Tendangan bebas tidak langsung untuk pemain lawan.
- 2) Dilaksanakan di tempat dimana terjadinya pelanggaran.

12. Peraturan 12 tentang Pelanggaran dan Perlakuan Tidak Sopan

a. Diberikan tendangan bebas langsung :

- 1) Menendang atau mencoba menendang lawan
- 2) Menjegal atau mencoba menjegal lawan
- 3) Melompat ke arah lawan
- 4) Memukul atau mencoba memukul lawan
- 5) Mendorong lawan
- 6) Mentackle/menyerang lawan guna mendptkan bola dengan menyentuh lawan sebelum menyentuh bola
- 7) Menahan/memegang lawan
- 8) Meludahi lawan
- 9) Memegang bola dengan sengaja

b. Pemberian tendangan pinalti :

Tendangan pinalti diberikan, jika salah satu dari 10 pelanggaran di atas dilakukan oleh pemain dalam daerah pinaltinya sendiri, dengan tidak memandang tempat bola berada, asal bola dalam permainan

c. Tendangan bebas tidak langsung :

- 1) Mengambil waktu lebih dari 6 detik.
- 2) Menyentuh bola kembali dengan tangannya setelah dilepaskan dari penguasaannya
- 3) Menyentuh bola dengan tangannya setelah bola sengaja ditendang kepadanya oleh teman satu tim.
- 4) Menyentuh bola dengan tangannya setelah menerima langsung dari lemparan ke dalam yang dilakukan oleh teman satu tim.
- 5) Menghalangi/merintang pergerakkan lawan
- 6) Menghalang penjaga gawang utk melepaskan bola dari tangannya.

13. Peraturan 13 tentang Tendangan Bebas

a. Jenis –jenis tendangan bebas :

1) Tendangan bebas langsung

- a) Jika bola pada tendangan bebas langsung ditendang langsung masuk ke dalam gawang lawan, sebuah gol disahkan
- b) Jika bola pada tendangan bebas langsung ditendang langsung masuk ke dalam gawang sendiri tendangan sudut diberikan kepada tim lawan

b. Tendangan bebas tidak langsung:

Isyarat: wasit mengangkat tangannya di atas kepalanya.

- 1) Sebuah gol dari tendangan bebas tidak langsung, disahkan apabila bola menyentuh lain sebelum bola tersebut masuk ke gawang.
- 2) Jika bola pada tendangan bebas tidak langsung ditendang langsung masuk ke gawang lawan, tendangan gawang diberikan
- 3) Jika bola pada tendangan bebas tidak langsung ditendang langsung masuk ke dalam gawang sendiri, tendangan sudut diberikan kepada tim lawan.

c. Prosedur tendangan bebas langsung/tidak langsung:

- 1) Bola harus dalam keadaan berhenti ketika tendangan bebas dilakukan.
- 2) Penendang tdk boleh menyentuh bola untuk kedua kalinya sebelum disentuh oleh pemain lain.

d. Tendangan bebas dalam daerah penalti

Tendangan bebas langsung/tidak langsung kepada tim yang bertahan:

- 1) Seluruh pemain lawan harus berada pada jarak 9,15 m dari bola
- 2) Seluruh pemain lawan tetap berada diluar daerah penalti sampai bola dalam permainan.
- 3) Bola dalam permainan bila bola ditendang langsung ke luar daerah penalti.

e. Tendangan tidak langsung kepada tim yang menyerang:

- 1) Seluruh pemain lawan harus berada pada jarak minimal 9,15 m dari bola sampai bola dalam permainan kecuali mereka berada dalam garis gawang sendiri diantara ke dua tiang gawang.
- 2) Bola dalam permainan bila bola sudah ditendang dan bergerak.
- 3) Suatu tendangan bebas langsung yang diberikan di daerah gawang, dilakukan dari bagian garis daerah gawang yang sejajar dengan garis gawang, pada titik yang terdekat dengan tempat pelanggaran terjadi.

14. Peraturan 14 tentang Pinalti

Sebuah tendangan pinalti dijatuhkan terhadap tim yang melakukan salah satu dari sepuluh pelanggaran yang dihukum dengan tendangan bebas langsung, dan pelanggaran tersebut dilakukan di dalam daerah pinaltinya sendiri pada saat bola masih dalam permainan.

a. Posisi bola dan pemain saat pinalti

- 1) Bola : bola harus diletakkan pada titik tendangan pinalti
- 2) Penembak pinalti : harus diidentifikasi secara tepat
- 3) Kiper : berada pada garis gawang, menghadap penendang, berada di antara dua tiang gawang sampai bola ditendang
- 4) Para pemain selain penembak pinalti dan kiper:
 - a) Di dalam daerah permainan di luar daerah pinalti
 - b) Di belakang titik pinalti
 - c) Paling sedikit berjarak 9,15 m.

b. Pemain yang melakukan tendangan pinalti melanggar peraturan permainan:

- 1) Wasit mengizinkan tendangan dilanjutkan.
- 2) Jika bola masuk, tendangan diulang.
- 3) Jika bola tidak masuk gawang, wasit menghentikan permainan dan memulai kembali dengan tendangan bebas tidak langsung untuk tim bertahan.

c. Jika Kiper melanggar peraturan permainan :

- 1) Wasit mengizinkan tendangan dilanjutkan.

- 2) Jika bola masuk gawang, gol disahkan.
- 3) Jika bola tidak masuk gawang, tendangan diulang.
- d. Teman satu tim dengan penembak pinalti melakukan pelanggaran:
 - 1) Wasit mengizinkan tendangan dilanjutkan.
 - 2) Jika bola masuk gawang, tendangan diulang
 - 3) Jika bola tidak masuk gawang, wasit menghentikan permainan dan memulai kembali dengan tendangan bebas tidak langsung untuk tim yang bertahan.
- e. Pemain kedua tim sama-sama melakukan pelanggaran, maka tendangan diulang
- f. Teman satu tim melanggar peraturan permainan
 - 1) Wasit mengizinkan tendangan dilanjutkan.
 - 2) Jika bola masuk gawang, gol disahkan.
 - 3) Jika bola tidak masuk gawang, tendangan diulang

15. Peraturan 15 tentang Lemparan Ke Dalam

- a. Lemparan ke dalam adalah suatu cara untuk memulai kembali permainan.
- b. Tendangan gawang diberikan kepada lawan dari pemain yang terakhir menyentuh bola ketika seluruh bagian bola melewati garis samping, baik menggelinding di tanah ataupun melayang di udara.
- c. Sebuah gol tidak dapat langsung dihasilkan dari suatu lemparan ke dalam.
- d. Lemparan ke dalam adalah suatu cara untuk memulai kembali permainan. Pemain yg melakukan lemparan ke dalam:
 - 1) Menghadap ke lapangan permainan
 - 2) Sebagian kakinya berada di atas garis samping/ diluar garis samping
 - 3) Memegang bola dengan kedua belah tangan.
 - 4) Melempar bola dari belakang melalui atas kepala.

- 5) Melempar bola dilakukan dari tempat dimana bola meninggalkan lapangan permainan
- 6) Semua pemain lawan berada pada jarak tidak kurang dari 2 m dari titik dimana lemparan ke dalam dilakukan.

16. Peraturan 16 tentang Tendangan Gawang

- a. Tendangan gawang adalah suatu cara untuk memulai kembali permainan.
 - 1) Tendangan gawang diberikan ketika seluruh bagian bola melewati garis gawang, baik menggelinding di tanah ataupun melayang di udara, setelah bola terakhir disentuh pemain tim yang penyerang.
 - 2) Sebuah gol yang tercipta dari tendangan gawang langsung ke gawang lawan dinyatakan sah.
- b. Prosedur tendangan gawang
 - 1) Bola ditendang dari titik manapun dalam daerah gawang oleh salah seorang pemain bertahan.
 - 2) Pemain lawan berada diluar daerah penalti sampai bola berada dalam permainan
 - 3) Penendang tdk boleh menyentuh bola kembali sampai bola itu menyentuh pemain lain.
 - 4) Bola berada dalam permainan apabila telah ditendang langsung ke luar daerah penalti

17. Peraturan 17 tentang Tendangan Sudut

Tendangan sudut adalah suatu cara untuk memulai kembali permainan. Tendangan sudut diberikan ketika seluruh bagian bola melewati garis gawang, baik menggelinding di tanah ataupun melayang di udara, setelah bola terakhir disentuh pemain tim yang bertahan. Sebuah gol yang tercipta dari tendangan sudut langsung ke gawang lawan dinyatakan sah.

- a. Prosedur tendangan sudut

- 1) Bola diletakkan di dalam busur sudut yang terdekat dengan titik dimana bola melewati garis gawang.
- 2) Tiang bendera sudut tidak boleh dipindah.
- 3) Pemain lawan harus berjarak minimal 9,15 m dari busur sudut sampai bola dalam permainan.
- 4) Bola berada dalam permainan setelah ditendang dan bergerak.
- 5) Pemain yang melakukan tendangan sudut tidak boleh menyentuh bola kembali sampai bola menyentuh pemain lain.

D. Keterampilan Dasar Bermain Sepakbola

1. *Dribbling*



1. Postur tubuh tegak
2. Bola di dekat kaki
3. Kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik



1. Fokuskan perhatian pada bola
2. Tendang bola dengan permukaan instep atau outside instep sepenuhnya
3. Dorong bola ke depan beberapa kaki



1. Kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik
2. Bergerak mendekati bola
3. Dorong bola ke depan

2. Short Passing



Persiapan

1. Berdiri menghadap target
2. Letakkan kaki yang menahan keseimbangan di samping bola
3. Arahkan kaki ke target
4. Bahu dan pinggul lurus dengan target
5. Tekukkan sedikit lutut kaki
6. Ayunkan kaki yang akan menendang ke belakang
7. Tempatkan kaki yang akan menendang ke belakang
8. Tangan direntangkan untuk menjaga keseimbangan
9. Kepala tidak bergerak
10. Fokuskan perhatian pada bola



Pelaksanaan

1. Tubuh berada diatas bola
2. Ayunkan kaki yang akan menendang ke depan
3. Jaga kaki agar tetap lurus
4. Tendang bagian tengah bola dengan bagian samping dalam kaki



Follow-Through

1. Pindahkan berat badan ke depan
2. Lanjutkan gerakan searah dengan bola
3. Gerakan akhir berlangsung dengan mulus

3. Long Passing



Persiapan

1. Dekati bola dengan sudut yang tipis
2. Letakkan kaki yang menahan keseimbangan di bagian samping dan sedikit di belakang bola
3. Tekukkan kaki yang menahan keseimbangan
4. Tarik kaki yang akan menendang ke belakang
5. Luruskan kaki tersebut
6. Rentangkan tangan ke samping untuk menjaga keseimbangan
7. Kepala tidak bergerak
8. Pusatkan perhatian pada bola



Pelaksanaan

1. Tempatkan lutut kaki yang akan menendang sedikit ke belakang bola
2. Miringkan tubuh sedikit ke belakang
3. Luruskan bahu dengan target
4. Masukkan instep ke sepertiga bagian bawah bola
5. Jaga kaki tersebut tetap kuat
6. Tangan bergerak ke depan
7. Berikan sedikit back spin pada bola



Follow - Through

1. Sentakkan kaki lurus ke depan
2. Berat badan dipindahkan ke depan di atas bantalan kaki yang menahan keseimbangan
3. Sempurnakan gerakan akhirnya
4. Kaki yang menendang naik setinggi pinggang atau lebih tinggi lagi

4. Controlling Kaki Bagian Dalam



Persiapan

1. bahu dan pinggul lurus dengan bola yang akan datang
- 2.bergeraklah ke arah bola
- 3.julurkan kaki yang akan menerima bola untuk menjemputnya
- 4.letakkan kaki dalam posisi menyamping
- 5.jaga kaki agar tetap kuat
- 6.kepala tidak bergerak dan memperhatikan bola.



Pelaksanaan

1. Terima bola dengan bagian samping dalam kaki
2. Tarik kaki untuk mengurangi benturan
3. Arahkan bola ke ruang terbuka menjauh dari lawan yang terdekat



Follow-Through

1. Tegakkan kepala dan lihat ke lapangan
2. Dorong bola ke arah gerakan selanjutnya

5. Controlling dengan Punggung Kaki



Persiapan

1. Bergerak ke posisi menerima
2. Luruskan bahu dengan arah gerakan bola
3. Angkat kaki yang akan menerima bola kira-kira 12 hingga 18 inci diatas permukaan
4. Luruskan kaki paralel dengan permukaan
5. Jaga agar kaki tidak bergerak
6. Tekukkan kaki yang menahan keseimbangan
7. Rentangkan tangan untuk menjaga keseimbangan
8. Kepala tidak bergerak dan perhatikan bola yang datang



Pelaksanaan

- 1.Terima bola dengan kura-kura kaki
- 2.Jatuhkan bola ke dalam daerah kontrol
- 3.Lindungi bola dari lawan yang terdekat



Follow-Through

1. Dorong bola ke ruang yang terbuka
2. Kepala diangkat dan melihat ke arah lapangan

6. Controlling dengan Dada



Persiapan

1. Menempatkan diri diantara lawan dan bola
2. Meluruskan tubuh dengan bola yang datang
3. Melengkungkan badan ke belakang
4. Lutut sedikit ditekukkan
5. Tangan direntangkan ke samping untuk menjaga keseimbangan
6. Kepala tidak bergerak dan memperhatikan bola



Pelaksanaan

1. Terima bola dengan pangkal dada
2. Tarik dada ke belakang untuk mengurangi benturan
3. Putar badan saat bola tiba
4. Arahkan bola menjauh dari lawan



Follow-Through

1. Lindungi bola dari lawan
2. Dorong bola ke arah gerakan selanjutnya
3. Kepala diangkat dan melihat ke lapangan

7. Shooting



Persiapan

1. Dekati bola dari belakang pada sudut yang tipis
2. Letakkan kaki yang menahan keseimbangan di samping bola
3. Tekukkan lutut kaki tersebut
4. Rentangkan tangan ke samping untuk menjaga keseimbangan
5. Tarik kaki yang akan menendang ke belakang
6. Luruskan kaki tersebut
7. Kepala tidak bergerak
8. Fokuskan perhatian pada bola



Pelaksanaan

1. Luruskan bahu dan pinggul dengan target
2. Tubuh diatas bola
3. Sentakkan kaki yang akan menendang sehingga lurus
4. Jaga agar kaki tetap kuat
5. Tendang bagian tengah bola dengan instep



Follow - Through

1. Saya gerak ke depan melalui poin kontak
2. Sempurnakan gerakan akhir dari kaki yang menendang
3. Kaki yang menahan keseimbangan terangkat dari permukaan lapangan

8. *Throw in*



Persiapan



Pelaksanaan



Follow-through

Throw in (lemparan ke dalam)

1. memegang bola dengan genggaman berbentuk huruf "W"
2. Tariklah bola ke arah belakang
3. lengkungkan tubuhmu ke belakang
4. lanjutkan gerakkannya setelah melepaskan bola.

9. *Heading*

Heading (menyundul bola)



Follow-through



Pelaksanaan



Persiapan

1. Berdiri sejajar dengan bola. Dengan satu kaki di depan yang lain, tekuk lutut dan juga punggung agak condong ke arah belakang.
2. Ketika bola datang, usahakan mata anda tetap terbuka, tetap rileks sampai di menit terakhir.
3. Sundul bola dengan menggunakan dahi. Bila anda menggunakan bagian kepala lain, maka akan terasa sakit.
4. Dorong bola menjauh sambil tetap kencangkan otot leher. Sehingga kepala dapat mengarahkan bola itu ke arah yang kita inginkan.

10. Juggling

Juggling



Persiapan

1. Gelindingkanlah telapak kakimu dibagian atas bola
2. Cungkitlah bola ke atas dengan ujung kakimu

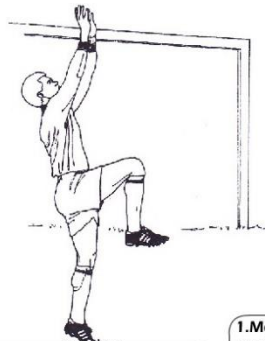


Pelaksanaan

1. Lambungkanlah bola dengan kakimu
2. Gunakan punggung kakimu sebagai daerah persentuhan

11. Kiper (Menerima Bola Tinggi)

Menerima Bola Tinggi



1. Berdiri menghadap bola yang akan datang
2. Bahu lurus
3. Bergerak ke arah bola
4. Kepala tidak bergerak dan perhatian pada bola

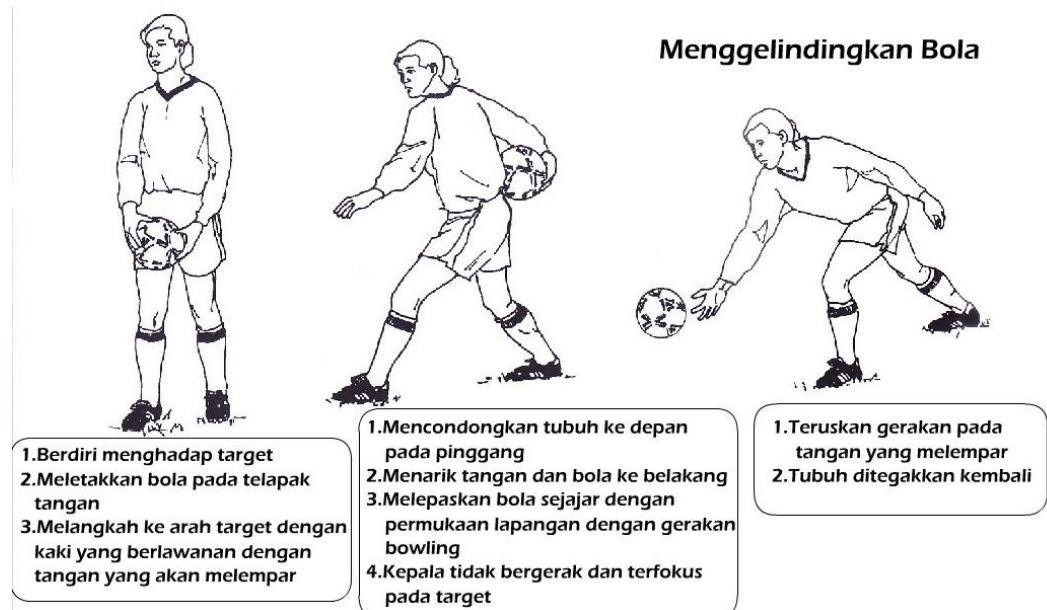


1. Menggunakan satu kaki untuk melompat
2. Tangan dan kaki yang terjauh dari gawang di dorong ke atas dengan satu gerakan yang mulus
3. Kaki yang menahan keseimbangan tetap lurus
4. Tangan diulurkan ke atas dengan tangan pada posisi W
5. Kepala dibelakang tangan
6. Terima bola pada titik lompat yang tertinggi
7. Terima bola dengan jari dan telapak tangan



1. Tarik tangan dan lengan
2. Turun ke permukaan lapangan
3. Mendarat dengan menahan keseimbangan
4. Amankan bola ke dada
5. Bola dibagikan

12. Kiper (Menggelingkingkan Bola)



E. Evaluasi

1. Apa nama kompetisi sepakbola Internasional yang mempertemukan negara-negara anggota FIFA dan dilaksanakan 4 tahun sekali?
 - a. Europe Cup
 - b. Piala Asia
 - c. Piala Tiger
 - d. Piala Dunia
2. Berasal dari negara manakah permainan yang mirip dengan sepakbola bernama Tsu chu?
 - a. Korea Selatan
 - b. China
 - c. Jepang
 - d. Kamboja
3. Manakah yang tidak termasuk perlengkapan utama dalam sepakbola?
 - a. Sepatu sepakbola
 - b. Pelindung tulang kering
 - c. Topi
 - d. Seragam

4. Istilah dalam sepakbola untuk susunan struktur pemain secara terorganisir disebut?
 - a. *List*
 - b. Formasi
 - c. *Player*
 - d. *Playmaker*
5. Manakah yang bukan termasuk nama posisi pemain tengah dalam sepakbola?
 - a. *Winger*
 - b. *Playmaker*
 - c. *Sweeper*
 - d. *Centre midfielder*
6. Apa istilah dalam sepakbola, jika pemain berada lebih dekat ke garis gawang lawan daripada bola dan pemain lawan yang kedua terakhir?
 - a. *Onside*
 - b. *Offside*
 - c. *Play on*
 - d. *Play off*
7. Gaya bermain sepakbola apa yang pernah dikembangkan di italia?
 - a. *Anti-football*
 - b. *Total football*
 - c. *Palonetto*
 - d. *Catenaccio*
8. Apa sebutan posisi pemain yang bertugas membantu striker utama dan posisinya tepat dibelakang striker murni yang ditunjukkan simbol kuning?
 - a. *Centre forward*
 - b. *Winger*
 - c. *Libero*
 - d. *Second striker*

9. Manakah formasi dalam sepakbola dengan ciri memiliki 3 orang center back?
- 4 – 4 – 3
 - 4 – 2 – 2
 - 2 – 3 – 5
 - 3 – 5 – 2
10. Apa kepanjangan dari FIFA?
- Football International of Federation Association
 - Football International of Forum Association
 - Federation International of Football Association
 - Federation Internationale de Football Association
11. Apa sebutan untuk permainan sepakbola di masa Yunani Kuno?
- Kemari
 - Socceros
 - Episyros
 - Harpastum
12. Apa nama tendangan yang diberikan wasit setelah bola melewati garis gawang, baik mengelinding di tanah maupun melayang di udara, setelah bola terakhir disentuh pemain tim bertahan?
- Kick off*
 - Corner kick*
 - Goal kick*
 - Penalty kick*
13. Tanggal berapa PSSI dibentuk?
- 24 April 1930
 - 19 April 1930
 - 1 Juni 1930
 - 30 Juni 1930
14. Manakah yang merupakan variasi baru dari bek penuh yang memiliki tugas membantu penyerangan?
- Full back*

- b. *Centre back*
 - c. *Wing back*
 - d. *Libero*
15. Formasi sepakbola ini seringkali disebut formasi pyramid, yaitu...
- a. 2 – 3 – 2 – 3
 - b. 4 – 2 – 4
 - c. 4 – 4 -3
 - d. 2 – 3 - 5
16. Istilah dalam sepakbola jika pemain selain kiper menyentuh bola dengan sengaja saat permainan?
- a. *Ball hand*
 - b. *Hand ball*
 - c. *Heading ball*
 - d. *Hit ball*
17. Cara memulai pertandingan pada awal pertandingan , sesudah gol tercipta, awal babak kedua, awal pertandingan babak waktu tambahan yaitu....
- a. *Free kick*
 - b. *Start kick*
 - c. *Corner kick*
 - d. *Kick off*
18. Berapakah lama waktu babak perpanjangan dalam sepakbola?
- a. 2 x 45 menit
 - b. 2 x 30 menit
 - c. 2 x 15 menit
 - d. 2 x 10 menit
19. Yang bukan merupakan prosedur pergantian pemain saat pertandingan yaitu...
- a. Pemain pengganti hanya boleh masuk lap permainan dari garis tengah dan selama pertandingan terhenti
 - b. Wasit diberitahukan terlebih dahulu sebelum pelaksanaan pergantian pemain yang diinginkan.

- c. Pemain pengganti hanya boleh masuk lap permainan dari garis tengah dan selama pertandingan terhenti
- d. Pemain pengganti memanggil pemain yang akan diganti, dan langsung masuk lapangan.

20. Yang termasuk wewenang wasit utama, kecuali....

- a. Memastikan bahwa setiap bola yang dipakai telah memenuhi persyaratan.
- b. Memberi isyarat dengan mengangkat bendera
- c. Bertindak sebagai pencatat waktu dan mencatat hasil pertandingan.
- d. Memastikan bahwa perlengkapan yang dipakai pemain telah memenuhi persyaratan.

LAMPIRAN III

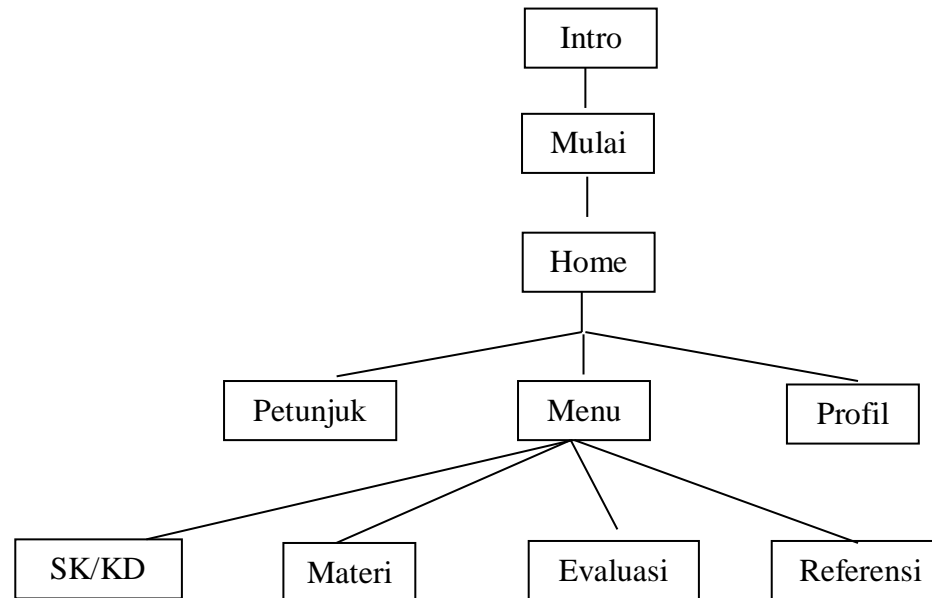
FLOW CHART MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

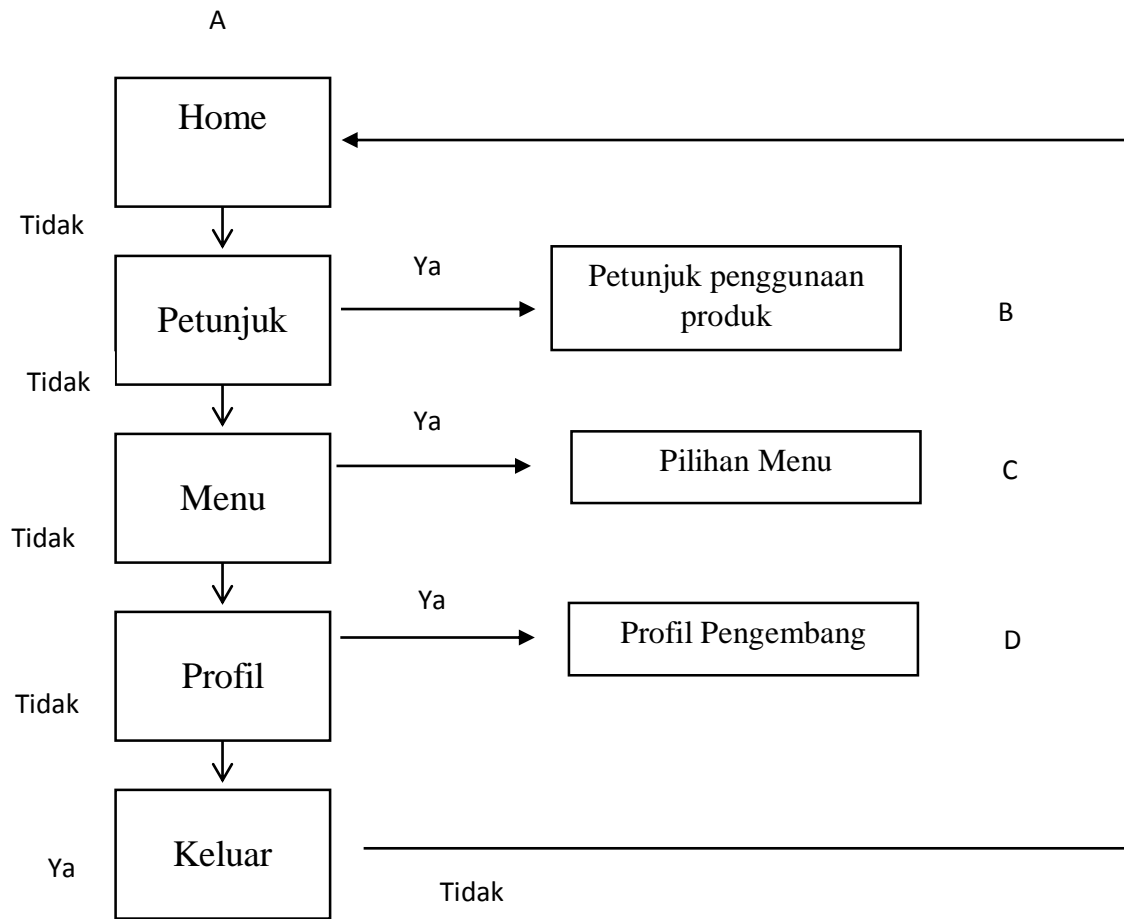


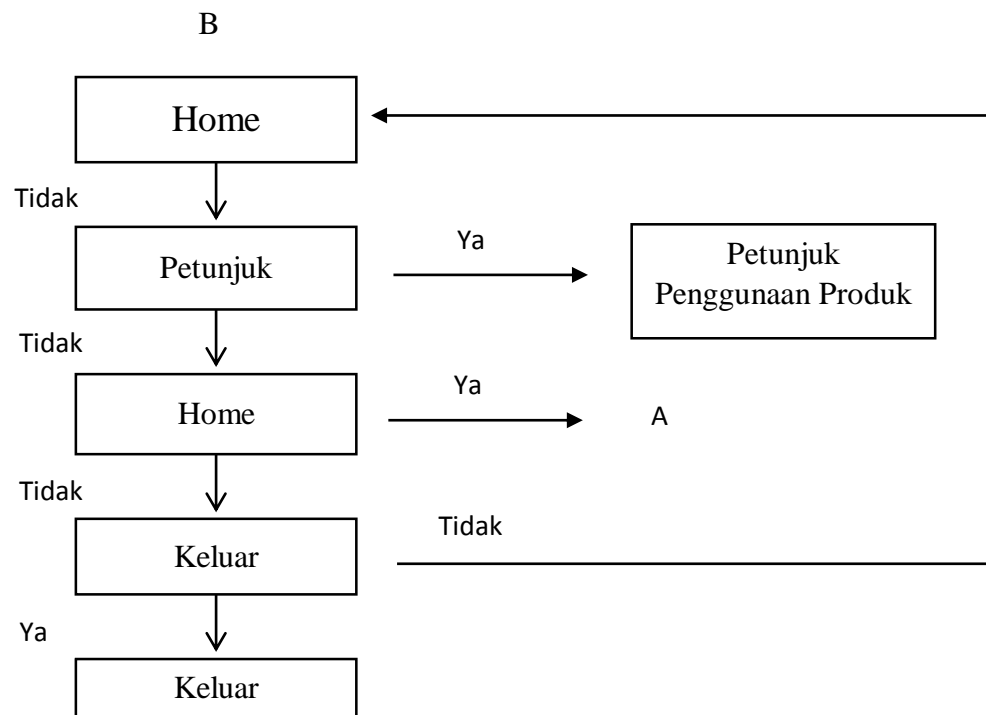
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH MATA KULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA
UNTUK MAHASISWA PJKR FIK UNY**

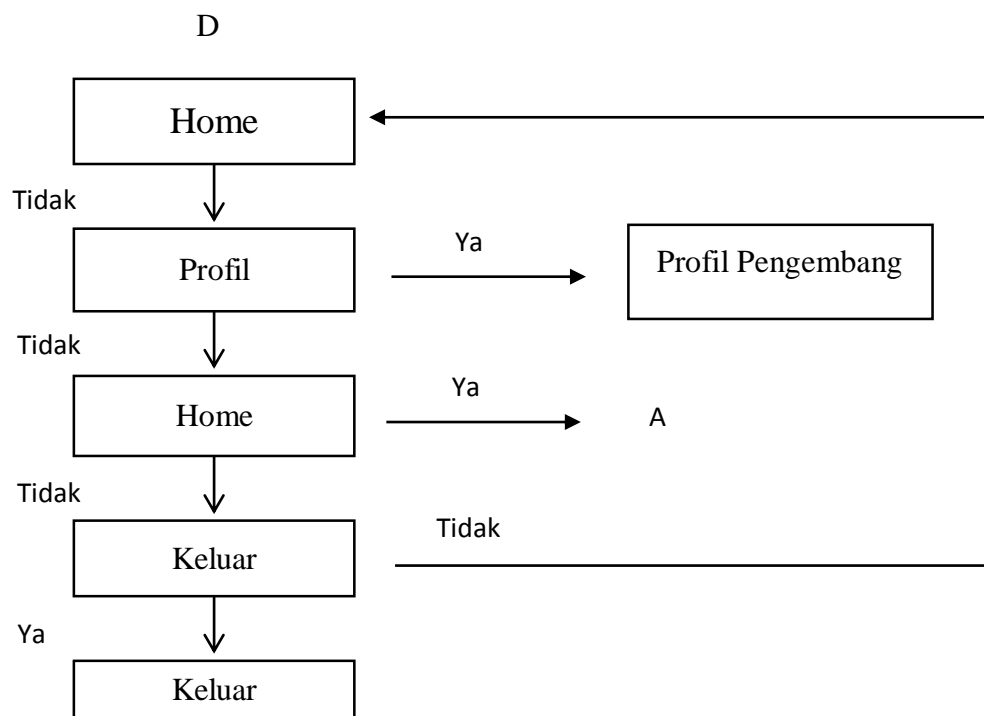
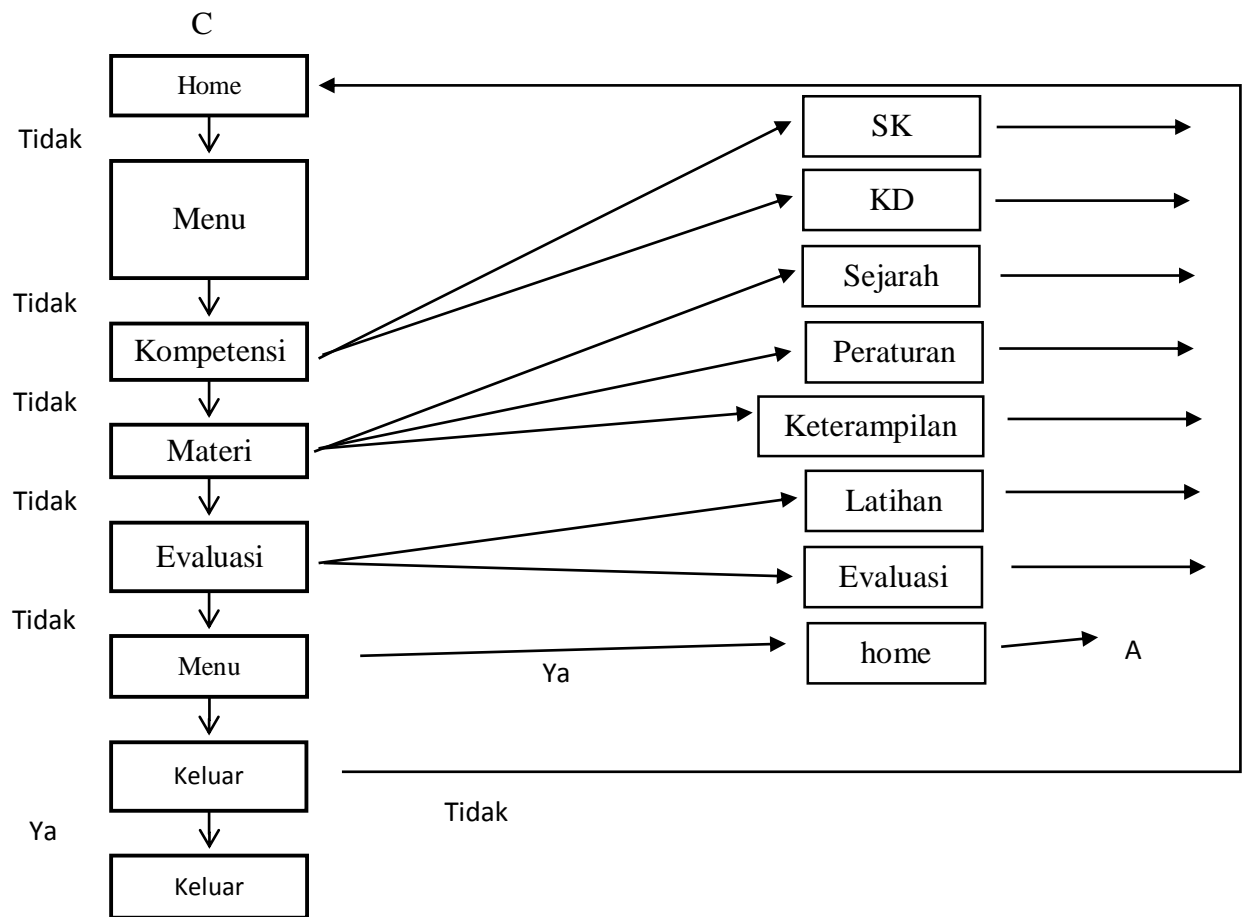
2015

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADOBE FLASH*
MATA KULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA
UNTUK MAHASISWA PJKR FIK UNY









LAMPIRAN IV
SURAT IJIN PENELITIAN



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH MATA KULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA
UNTUK MAHASISWA PJKR FIK UNY**

2015



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 185/UN.34.16/PP/2015
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

13 Maret 2015

Yth : Kaprodi PJKR
Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Ibnu Diki Pratama
NIM : 11601241055
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Maret s.d Juni 2015
Tempat/obyek : Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY
Judul Skripsi : Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Mata Kuliah Permainan Sepakbola Untuk Mahasiswa PJKR FIK UNY

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dekan,
Drs. H. Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001

Tembusan :

1. Kaprodi. POR
2. Pembimbing TAS
3. Mahasiswa ybs.

LAMPIRAN V
PERHITUNGAN KRITERIA PENILAIAN



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH MATA KULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA
UNTUK MAHASISWA PJKR FIK UNY**

2015

Tabel 1. Kriteria Penilaian

No	Kriteria	Skor	
		Rumus	Perhitungan
1.	Sangat Baik	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	$X > 4,21$
2.	Baik	$X_i + 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	$3,40 < X \leq 4,21$
3.	Cukup Baik	$X_i - 0,60 S_{bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
4.	Kurang Baik	$X_i - 1,80 S_{bi} < X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	$1,79 < X \leq 2,60$
5.	Sangat Kurang Baik	$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	$\leq 1,79$

Rerata skor ideal (X_i) : $\frac{1}{2}$ (Skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal (S_{bi}): $\frac{1}{6}$ skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = Skor Aktual

Berdasarkan rumusan skor konversi di atas, untuk mengubah data-data kuantitatif yang didapat menjadi data kualitatif diterapkan konversi sebagai berikut :

Diketahui : Skor maksimal = 5, skor minimal = 1

$X_i = \frac{1}{2}(\text{skor maksimal ideal} + \text{skor minimal ideal})$

$X_i = \frac{1}{2}(5 + 1) = 3$

$S_{bi} = \frac{1}{6}(\text{skor maksimal ideal} - \text{skor minimal ideal})$

$S_{bi} = \frac{1}{6}(5 - 1) = 0,67$

Dari hasil di atas dapat diketahui interval skor kriteria :

Sangat Baik = $X > X_i + 1,8 S_{bi}$
 = $X > 3 + (1,8 \times 0,67)$
 = $X > 3 + 1,21$
 = $X > 4,21$

$$\begin{aligned}
\text{Baik} &= X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi} \\
&= 3 + (0,6 \times 0,67) < X \leq 4,21 \\
&= 3 + 0,40 < X \leq 4,21 \\
&= 3,40 < X \leq 4,21 \\
\text{Cukup Baik} &= X_i - 0,6 < X \leq X_i + 0,6 S_{bi} \\
&= 3 - 0,40 < X \leq 3,40 \\
&= 2,60 < X \leq 3,40 \\
\text{Kurang Baik} &= X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq 2,60 \\
&= 3 - 1,21 < X \leq 2,60 \\
&= 1,79 < X \leq 2,60 \\
\text{Sangat Kurang Baik} &= X \leq X_i - 1,8 S_{bi} \\
&= X \leq 1,79
\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka konversi dari data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala satu sampai dengan lima dapat disederhanakan dan dapat dilihat dalam bentuk tabel berikut ini yang akan digunakan sebagai pedoman dalam konversi skor pada semua aspek kriteria penilaian dengan skala lima (Tabel 3).

Tabel 3. Hasil Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Interval Skor	Kriteria
$X > 4,21$	Sangat Baik
$3,40 < X < 4,21$	Baik
$2,60 < X < 3,40$	Cukup Baik
$1,79 < X < 2,60$	Kurang Baik
$X < 1,79$	Sangat Kurang Baik

LAMPIRAN VI

LEMBAR KUISIONER UNTUK AHLI MATERI :

- a. Kuisisioner Untuk Ahli Materi Tahap I
- b. Kuisisioner Untuk Ahli Materi Tahap II



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH MATA KULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA
UNTUK MAHASISWA PJKR FIK UNY**

2015

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH MATA KULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA
UNTUK MAHASISWA PJKR FIK UNY

Mata Kuliah : Permainan Sepakbola
Materi Pokok : Sejarah sepakbola, peraturan sepakbola, dan ketrampilan dasar sepakbola
Sasaran program : Mahasiswa PJKR
Evaluator : Komarudin, M.A

Lembar kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli materi pada Mata Kuliah Permainan Sepakbola terhadap CD Pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini mengharapkan kesedian Bapak untuk memberika respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar kuisisioner ini diisi oleh ahli materi
2. Lembar evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum serta kesimpulan. Penilaian, kritik dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberi tanda "√" pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
 - 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 4 : baik/ tepat/ jelas
 - 5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar				✓	
2	Kesesuaian Kompetensi dasar dan standar kompetensi				✓	
3	Kejelasan petunjuk belajar					✓
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi				✓	
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi			✓		
6	Kejelasan contoh			✓		
7	Kemudahan memilih menu belajar				✓	
8	Pemberian latihan				✓	
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal				✓	
10	Kesesuaian dengan materi			✓		
11	Tersedianya kunci jawaban		✓			
12	Penguatan positif untuk jawaban benar		✓			

B. Aspek isi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kebenaran isi/ konsep				✓	
2	Kedalaman materi			✓		
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓	
4	Kejelasan materi/ konsep			✓		
5	Aktualisasi materi			✓		
6	Kejelasan contoh			✓		
7	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				✓	
8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi			✓		
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi			✓		
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi				✓	
11	Kejelasan rumusan soal			✓		
12	Tingkat kesulitan soal			✓		
13	Penggunaan bahasa			✓		

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk :

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis bagian slide
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4
Profil	foto pengembang	diganti	diganti
video	video kecil	terlalu kecil	diperbesar
video	berbahasa Inggris	bahasa Indonesia	diartikan

D. Komentar dan Saran Umum

1. Daftar pustaka	dilengkapi
2. Soal ditambah	aspek psikomotor
3. ditambah kunci	jawaban

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
 2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
 - ③ Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.
- (Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 31 Maret 2015

Ahli Materi



Komarudin, M.A

NIP. 19740928 2003121 002

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH MATA KULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA
UNTUK MAHASISWA PJKR FIK UNY

Mata Kuliah : Permainan Sepakbola
Materi Pokok : Sejarah sepakbola, peraturan sepakbola, dan ketrampilan dasar sepakbola
Sasaran program : Mahasiswa PJKR
Evaluator : Komarudin, M.A

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak, sebagai ahli materi pada Mata Kuliah Permainan Sepakbola terhadap CD Pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini mengharapkan kesediaan Bapak untuk memberika respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar kuisioner ini diisi oleh ahli materi
2. Lembar evaluasi mencakup aspek pembelajaran, aspek isi, kebenaran materi pembelajaran dan isi, komentar dan saran umum serta kesimpulan. Penilaian, kritik dan saran yang disampaikan akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
 - 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 4 : baik/ tepat/ jelas
 - 5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Kualitas Materi Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan rumusan standar kompetensi dan kompetensi dasar				✓	
2	Kesesuaian Kompetensi dasar dan standar kompetensi				✓	
3	Kejelasan petunjuk belajar					✓
4	Ketepatan pemilihan materi yang dimediasi					✓
5	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓	
6	Kejelasan contoh				✓	
7	Kemudahan memilih menu belajar					✓
8	Pemberian latihan				✓	
9	Kemudahan petunjuk mengerjakan soal					✓
10	Kesesuaian dengan materi					✓
11	Tersedianya kunci jawaban					✓
12	Penguatan positif untuk jawaban benar					✓

B. Aspek isi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kebenaran isi/ konsep					✓
2	Kedalaman materi					✓
3	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi				✓	
4	Kejelasan materi/ konsep				✓	
5	Aktualisasi materi					✓
6	Kejelasan contoh				✓	
7	Ketepatan animasi untuk menjelaskan materi				✓	
8	Ketepatan video untuk menjelaskan materi				✓	
9	Ketepatan pemilihan gambar dikaitkan dengan materi				✓	
10	Kesesuaian rumusan soal dengan kompetensi					✓
11	Kejelasan rumusan soal				✓	
12	Tingkat kesulitan soal				✓	
13	Penggunaan bahasa				✓	

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk :

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis bagian slide
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4

D. Komentar dan Saran Umum

1. Urutan menu keterampilan
- a. dribble
 - b. passing
 - c. control
 - d. shooting
 - e. throw-in
 - f. heading
 - g. juggling
 - h. goal keeping

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 3 April 2015

Ahli Materi

Komarudin, M.A

NIP. 19740928 2003121 002

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Komarudin, M.A

NIP : 19740928 2003121 002

Unit Kerja : Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Menerangkan bahwa produk penelitian (*CD* pembelajaran interaktif) untuk menyelesaikan penulisan karya ilmiah Tugas Akhir Skripsi (TAS) dari:

Nama : Ibnu Diki Pratama

NIM : 11601241055

Prodi : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Judul Skripsi : "Pembuatan Media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash*, Mata Kuliah Permainan Sepakbola untuk Mahasiswa PJKR FIK UNY"

Telah di Expert Judgement berdasarkan kualitas materi dan memenuhi persyaratan sebagai produk penelitian utama yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini.

Yogyakarta, ^{3 April}..... 2015
Yang menerangkan,



Komarudin, M.A
NIP. 19740928 2003121 002

LAMPIRAN VII

LEMBAR KUISIONER UNTUK AHLI MEDIA :

- a. Kuisisioner Untuk Ahli Media Tahap I
- b. Kuisisioner Untuk Ahli Media Tahap II



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH MATA KULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA
UNTUK MAHASISWA PJKR FIK UNY**

2015

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADOBE FLASH* MATA
KULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA UNTUK MAHASISWA
PJKR FIK UNY**

Mata Kuliah : Permainan Sepakbola
Materi Pokok : Sejarah sepakbola, peraturan sepakbola, dan ketrampilan dasar sepakbola
Sasaran program : Mahasiswa PJKR
Evaluator : Saryono, M.Or

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu, sebagai ahli media pada Mata Kuliah Permainan Sepakbola terhadap CD Pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini mengharapkan kesedian Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar kuisioner ini diisi oleh Ahli Media
2. Lembar kuisioner ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, kebenaran tampilan dan pemrograman, komentar atau saran umum dan kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
- 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
- 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
- 4 : baik/ tepat/ jelas
- 5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas

4. Komentor, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan pemilihan warna/ <i>background</i>			✓		
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>			✓		
3	Ketepatan pemilihan musik		✓			
4	Kejelasan suara video		✓			
5	Kejelasan animasi			✓		
6	Kejelasan narasi			✓		
7	Kesesuaian narasi			✓		
8	Ukuran video			✓		
9	Relevansi video dengan materi (kontekstual)		✓			
10	Penempatan tombol			✓		
11	Konsistensi tombol			✓		
12	Ukuran tombol			✓		
13	Ketepatan pemilihan warna tombol			✓		
14	Ketepatan pemilihan teks			✓		
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓		
16	Ketepatan ukuran huruf				✓	
17	Kejelasan gambar			✓		
18	Kejelasan warna gambar			✓		
19	Ketepatan ukuran gambar			✓		
20	Tampilan desain gambar			✓		
21	Komposisi tiap slide			✓		

B. Aspek Pemrograman

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan berinteraksi dengan media				✓	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓		
3	Kejelasan struktur navigasi			✓		
4	Kemudahan penggunaan tombol			✓		
5	Efisiensi animasi			✓		
6	Efisiensi teks			✓		
7	Efisiensi penggunaan slide			✓		

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk :

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis bagian slide
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

No.	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran perbaikan
1	2	3	4
Videos	ty original	tidak original	original
Gambar	tidak original	tidak original	original
Ruang kosong	terlalu banyak	Ruang kosong	di minimalisir
Properti	belum ada	belum ada	di beri
Referensi	tidak ada	tidak ada	di beri
Cover	Kaku	Kaku	lebih inovatif
Soal	Sederhana KD	lebih variatif	lebih variatif

D. Komentar dan Saran Umum

- Perbaiki video yg original
- buat sesuai kompetisi
- Profil
- Referensi dicantumkan.

Sacara umum lumayan namun perlu banyak perbaikan

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- ③ Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan:

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, 7/4/2015

Ahli Media



Saryono, M.Or

NIP. 19811021 200604 1 001

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADOBE FLASH* MATA
KULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA UNTUK MAHASISWA
PJKR FIK UNY**

Mata Kuliah : Permainan Sepakbola
Materi Pokok : Sejarah sepakbola, peraturan sepakbola, dan ketrampilan dasar sepakbola
Sasaran program : Mahasiswa PJKR
Evaluator : Saryono, M.Or

Lembar kuisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu, sebagai ahli media pada Mata Kuliah Permainan Sepakbola terhadap CD Pembelajaran yang saya kembangkan. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal ini mengharapkan kesedian Ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai petunjuk di bawah ini :

Petunjuk :

1. Lembar kuisioner ini diisi oleh Ahli Media
2. Lembar kuisioner ini terdiri dari aspek tampilan, aspek pemrograman, kebenaran tampilan dan pemrograman, komentar atau saran umum dan kesimpulan.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
- 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
- 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
- 4 : baik/ tepat/ jelas
- 5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas

4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan pemilihan warna/ <i>background</i>				✓	
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>				✓	
3	Ketepatan pemilihan musik				✓	
4	Kejelasan suara video			✓		
5	Kejelasan animasi				✓	
6	Kejelasan narasi				✓	
7	Kesesuaian narasi				✓	
8	Ukuran video				✓	
9	Relevansi video dengan materi (kontekstual)				✓	
10	Penempatan tombol			✓		
11	Konsistensi tombol				✓	
12	Ukuran tombol					✓
13	Ketepatan pemilihan warna tombol					✓
14	Ketepatan pemilihan teks					✓
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
16	Ketepatan ukuran huruf				✓	
17	Kejelasan gambar					✓
18	Kejelasan warna gambar					✓
19	Ketepatan ukuran gambar					✓
20	Tampilan desain gambar					✓
21	Komposisi tiap slide				✓	

B. Aspek Pemrograman

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemudahan berinteraksi dengan media				✓	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
3	Kejelasan struktur navigasi			✓		
4	Kemudahan penggunaan tombol					✓
5	Efisiensi animasi					✓
6	Efisiensi teks					✓
7	Efisiensi penggunaan slide				✓	

C. Kebenaran Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk :

1. Apabila terjadi pada aspek pembelajaran dan aspek isi mohon ditulis bagian slide
2. Pada kolom 3 ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep, susunan kalimat, penggunaan gambar, dan lainnya.
3. Saran untuk perbaikan mohon dituliskan dengan singkat dan jelas pada kolom 4.

[illegible]

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Saryono, M.Or

NIP : 19811021 200604 1 001

Unit Kerja : Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Menerangkan bahwa produk penelitian (*CD* pembelajaran interaktif) untuk menyelesaikan penulisan karya ilmiah Tugas Akhir Skripsi (TAS) dari:

Nama : Ibnu Diki Pratama

NIM : 11601241055

Prodi : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Judul Skripsi : “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Adobe Flash*, Mata Kuliah Permainan Sepakbola untuk Mahasiswa PJKR FIK UNY”

Telah di Expert Judgement berdasarkan kualitas media dan memenuhi persyaratan sebagai produk penelitian utama yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini.

Yogyakarta, 21/4/..... 2015
Yang menerangkan,



Saryono, M.Or
19811021 200604 1 001

D. Komentor dan Saran Umum

Sudah baik, bisa digunakan
Ujicoba

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. ☒ Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan.

(Mohon diberi tanda silang pada nomor sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta,21/4/2015.....

Ahli Media



Saryono, M.Or

NIP. 19811021 200604 1 001

LAMPIRAN VIII
LEMBAR KUISIONER UNTUK MAHASISWA



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH MATA KULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA
UNTUK MAHASISWA PJKR FIK UNY**

2015

Lembar Kuisioner untuk Mahasiswa

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH MATA KULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA UNTUK MAHASISWA PJKR FIK UNY

Mata Kuliah : Permainan Sepakbola
Materi Pokok : Sejarah sepakbola, peraturan sepakbola, dan ketrampilan dasar sepakbola
Sasaran program : Mahasiswa PJKR
Tanggal :
Nama Mahasiswa :
NIM :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari mahasiswa, tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan
2. Penilaian, kritik dan saran yang anda sampaikan melalui kuisioner ini akan menjadi acuan pengembangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media yang sedang dikembangkan. Lembar evaluasi ini terdiri dari aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran, serta komentar atau saran umum.
3. Rentangan evaluasi mulai “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/ sangat kurang tepat/ sangat kurang jelas
 - 2 : kurang baik/ kurang tepat/ kurang jelas
 - 3 : cukup baik/ cukup tepat/ cukup jelas
 - 4 : baik/ tepat/ jelas
 - 5 : sangat Baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
 5. Atas kesediaan anda untuk mengisi kuisioner ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tulisan terbaca dengan jelas					
2	Kejelasan petunjuk penggunaan					

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
3	Kemudahan memilih menu					
4	Kemudahan menggunakan tombol					
5	Kejelasan fungsi tombol					
6	Suara musik mendukung					
7	Kejelasan gambar video					
8	Kejelasan suara video					
9	Kejelasan warna gambar					
10	Kemenarikan animasi					

B. Aspek Isi atau Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
11	Kejelasan materi					
12	Kelugasan bahasa					
13	Kejelasan bahasa					
14	Video memperjelas materi					
15	Gambar memperjelas materi					
16	Kejelasan rumusan soal					
17	Tingkat kesulitan soal					

C. Aspek Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
18	Materi mudah dipelajari					
19	Materi menantang/menarik					
20	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari					
21	Kemudahan dalam memilih menu belajar					
22	Kejelasan petunjuk belajar					
23	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal					
24	Kesesuaian soal dengan materi					
25	Umpan balik terhadap jawaban siswa					

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
26	Dengan multimedia belajar lebih Menyenangkan					
27	Dengan multimedia belajar lebih Menarik					
28	Multimedia membantu belajar					

2. Komentor dan Saran Umum

Yogyakarta,.....

Tanda tangan :

Nama :

LAMPIRAN IX

DATA UJI COBA SATU LAWAN SATU

- a. Skor Aspek Tampilan
- b. Skor Aspek Isi
- c. Skor Aspek Pembelajaran



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ADOBE FLASH MATA KULIAH PERMAINAN SEPAKBOLA
UNTUK MAHASISWA PJKR FIK UNY**

2015

Data Uji Coba Satu Lawan Satu Aspek Tampilan

No.	Nama Mahasiswa	Item									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Arsyan Hafis	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
2	Ganesha Septiadi	5	4	4	4	4	3	4	4	3	4
3	Galih Febriantoro	5	5	4	4	4	4	2	4	4	5
4	Gandhi Nur	5	4	5	5	4	3	4	4	5	3
5	Nafi Arga	5	4	4	5	5	3	5	3	4	4
6	Riyanto	4	3	5	4	4	4	5	4	4	3
7	Danu Ragil	4	5	3	4	4	3	4	5	5	5
8	Anisa Rizki	4	3	3	3	4	3	4	5	4	3
9	Uswatu Meidike	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3
10	Kusuma Dewi	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4
Jumlah		43	39	39	39	40	32	40	40	41	38
Rerata Skor		4,3	3,9	3,9	3,9	4	3,2	4	4	4,1	3,8
Kriteria Aspek		SB	B	B	B	B	CB	B	B	B	B

Jumlah Rerata Skor :

39,1

Rerata : $39,1 : 10 = 3,91$

Data Uji Coba Satu Lawan Satu Aspek Isi/materi

No.	Nama Mahasiswa	Item						
		11	12	13	14	15	16	17
1	Arsyan Hafis	4	4	4	4	4	3	4
2	Ganesha Septiadi	5	4	4	5	4	4	3
3	Galih Febriantoro	5	4	4	5	5	4	4
4	Gandhi Nur	5	3	4	5	5	4	3
5	Nafi Arga	5	4	5	5	4	5	4
6	Riyanto	5	4	4	5	5	4	4
7	Danu Ragil	5	4	4	5	5	4	4
8	Anisa Rizki	5	4	4	5	5	4	5
9	Uswatu Meidike	4	3	4	4	4	4	3
10	Kusuma Dewi	4	4	4	4	4	3	4
Jumlah		47	38	41	47	45	39	38
Rerata Skor		4,7	3,8	4,1	4,7	4,5	3,9	3,8
Kriteria Aspek		SB	B	B	SB	SB	B	B

Jumlah Rerata Skor : 29,5

Rerata : $29,5 : 7 = 4,21$

Data Uji Coba Satu Lawan Satu Aspek Pembelajaran

No.	Nama Mahasiswa	Item										
		18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
1	Arsyan Hafis	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4
2	Ganesha Septiadi	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4
3	Galih Febriantoro	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	5
4	Gandhi Nur	5	5	5	4	4	4	5	3	5	5	5
5	Nafi Arga	4	4	5	5	5	4	4	3	4	5	5
6	Riyanto	4	4	4	4	4	5	5	3	5	5	5
7	Danu Ragil	5	5	4	4	5	4	4	3	5	5	5
8	Anisa Rizki	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5
9	Uswatu Meidike	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4
10	Kusuma Dewi	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4
Jumlah		44	40	41	40	43	41	44	35	44	46	46
Rerata Skor		4,4	4	4,1	4	4,3	4,1	4,4	3,5	4,4	4,6	4,6
Kriteria Aspek		SB	B	B	B	SB	B	SB	B	SB	SB	SB

Jumlah Rerata Skor : 46,4

Rerata : 46,4 : 11 = 4,21